Guía Rápida Abocetando Tebeos



Por Walter Vasquez P

Enero de 2007



Cuando inicié mi búsqueda, como una inquietud sobre ¿como hacer un manga? Me preguntaba, que pasos se realizan, que se necesita conocer, saber o hacer, para que mi pequeña gran obra – ya que un comic no es fácil por más asistencia tecnológica o técnica con la que se pueda contar – disponga con el mínimo de rigor para su amena y correcta narración, ya que, así sea trate de un comic o manga sólo para mi, por lo menos hay que tratar de hacerlo bien.

Y es así que me tropecé con el software Manga Estudio y que muy probablemente ya habrán usado o estén en vísperas de usarlo, contando ya con una versátil herramienta aún me evadía el ¿cómo?, y continuando con mi búsqueda hice algunos hallazgos mismos que compartí con ustedes y que me han traido a este punto, la presentación de un cuarto tutorial, como el título reseña, voy a tocar el tema del diseño (última etapa del proceso para la creación) de nuestro comic o manga.

Sin pretender que al finalizar este tutorial, te conviertas en un escritor versado o profesional, por lo menos espero haber logrado mi objetivo inicial, "que después de haber navegado por esta páginas, tengas otra visión (una más creativa y entusiasta) sobre el proceso creativo para la confección de tu manga", y te animes a escribir tu propia historia.

La estructura de este tutorial, es sencilla, consta de tres capítulos. El primero nos presenta el esquema del proceso de diseño de un comic. En el segundo capítulo se tocara un poco del desarrollo teórico sobre los procesos planteados en nuestro esquema. El tercer capítulo tocara un poco del desarrollo práctico y se mostrará un modelo completo para la elaboración de un comic o manga.

Así sin más preparativos empezaremos.



Siguiendo el proceso para la creación de tu comic o manga, según lo estoy planteando, es una serie de tareas sistemáticas (práctica de un conjunto de acciones que se realizarían de la misma forma) y secuenciales (que para iniciar la siguiente acción es necesario culminar la acción anterior), debo de retomar nuestro proceso desde el guión (que justamente es donde se quedó el tutorial anterior).

Nuestro esquema de trabajo sería más o menos así:

GUION

PLANIFICACIÓN

BOCETOS

ACABADOS

COMIC o MANGA TERMIANDO

Planificaras la composición de páginas y viñetas, según la secuencia que estés Ilustrando.

Usando los cánones del dibujo elaboraremos las ilustraciones de nuestro comic o Manga.

Entintaremos todos los bocetos y todos aquello que elementos con los que cuenta un comic o manga.



EL GUION

Como ya se ha comentado, es una herramienta para ser leída, analizada e interpretada. El guión es mucho más que la parte literaria del cómic, al igual que en el cine va mucho más allá del simple diálogo. El guionista no sólo redacta adecuadamente los diálogos y las descripciones sino decide en determinado momento cuál es el ritmo que se le debe dar a la narración, si el lector debe detenerse más para leer y recabar información o el dibujo es suficientemente revelador. El guionista puede ser el autor del argumento, pero luego la historia debe dividirse en viñetas, planificarse... narrarse.

En nuestro guión se encuentra descrita las escenas y narraciones textuales que conforman una viñeta cuyo conjunto conforma una página, es a este conjunto de viñetas por página a lo que se llama "RITMO NARRATIVO" y que puede ser largos, medianos o cortos, teniendo en cuenta cuantas viñetas estas usando para contar una secuencia (entiéndase como secuencia al "conjunto de Escenas, que ocurren en un tiempo y/o espacio más o menos próximos" – Tutorial Garabatos de un Comic. Para esta clasificación, se considera que cada viñeta que uses hará que el lector recorra visualmente cada una de ellas haciendo un alto para su lectura, por ejemplo una pelea en tres viñetas te dará la sensación de rapidez, pero si usas más viñetas, tendrás más destalles de la misma pelea, pero su lectura será más lenta, y si te preguntas ¿cuál es el mejor "RITMO NARRATIVO" a usar? Como dijo un sabio, (tanto que olvido ponerle su nombre al dicho) "Todo tiene su lugar y su momento", y ésto dependerá de que esté narrando y como puedas reforzar la secuencia, para demostrar acciones, emociones, dramatismo, etc. etc.

Sin embargo y a pesar de ser tu historia y darle forma, es la mano del dibujante que a través del guión y del "material de referencia", que cobrará vida tu historia, por lo que ratificando diremos: ¡En el comic o manga lo más importante es ser buen narrador! El dibujo es la herramienta para conseguirlo".

Y teniendo en cuenta que por más páginas, notas o recomendaciones, con toda seguridad, el dibujante solo tendrá una pequeña idea de esa imagen mental que tienes de cómo debería ser el comic o manga, por lo que deberás dejar que el DIBUJANTE INTERPRE COMO QUEDARÁ MEJOR LA HISTORIA DE TU COMIC EN BLANCO Y NEGRO Y SOBRE EL PAPEL (por que nadie puede meterse en tu cabeza para ver lo que has pensado… tal vez sólo el Profesor X?, pero él no esta aquí, así que no mortifiquemos al pobre hombre – palabras del Dibujante).

Planteándonos la pregunta, si fue YO el dibujante ¿cómo enfrentaría una página en blanco de un comic o manga?

Así que este es una pincelada a nuestro proceso del DISEÑO DE PÁGINA (pero claro no hablamos de una página… sino de todo el comic o manga).

LA PLANIFICACION

Aunque contemos con un guión más o menos exhaustivo para empezar a trabajar, es necesario intentar ver la obra en conjunto. Podríamos empezar a dibujar como locos y terminar de un tirón el trabajo, pero después, a menudo uno se lleva sorpresas a leerlo. El ritmo falla, la lectura es plana, aquí faltan viñetas, aquí sobran (es decir mi boceto es una...) Estas conclusiones es mejor obtenerlas sobre una primera versión abocetada que de seguro nos dará nuevas ideas para mejorar lo ya realizado. Así que coged un buen taco de folios y vamos a ponernos a planificar nuestras páginas.

Un mismo guión ya hemos comentado que puede dar lugar a diferentes versiones gráficas. Recuerdas el artículo "Diferentes formas de visualizar un guión (de introcomics)" del tutorial "Garabatos de un Comic", así que tratando responder el ¿porqué de esta diferencias? estaremos dándole un vistazo al ¿cómo es que se planificaron sus páginas y viñetas?.

Como se ha dicho anteriormente, el comic o manga es una historia narrada en viñetas, y empezando por decir que nadie tiene una forma idéntica de narrar las historias, e incluso todos hablan o escriben de un modo u otro, por lo que obedece a DIFERENTES ESTILOS de narración, ¿si todos cuentan lo mismo, en que consiste las diferencias?. Veamos, cuando narro una historia, uso silabas, que se convierte en palabras, que se convierten en oraciones, que se convierten en frases, que se convierten en párrafos, y esos párrafos nos trasmiten una idea, mensaje o imagen, pero es en su conjunto y NO en forma de sílabas, palabras, etc., etc., que comunicará esa idea, mensaje o imagen que queremos decir.

De lo expuesto anteriormente puedo comentar lo siguiente:

No todos usan estas unidades o fragmentos para contar las historias de la misma forma, a esto le podemos llama ESTILOS y no hay dos iguales.
Que para contar mi historia usaré estas unidades o fragmentos, como si se trataran piezas de lego, uniéndolas para contar mi historia, a esto le podemos llamar COMPOSICIÓN y no hay forma de que haya dos iguales, por que partiendo desde el punto uno (líneas arriba) ya es diferente (Oooh y de pensar que para llegar a esta conclusión me tuve que tomar una AGUAS…)
Y que esta COMPOSICION, nos trata de trasmitir una idea o mensaje, por lo que sus unidades o fragmentos han sido organizadas, dispuestas o manipuladas para que nosotros podamos entender, interpretar o intuir lo que nos quiere decir el narrador, y esto obedece a la PLANIFICACIÓN de nuestra narración. Es decir planificaremos como dispondremos de los elementos según nuestro estilo de narrar las historias y si hablamos de comics o mangas, estamos hablando de páginas, viñetas y todo lo que éstas contienen.

Y si estamos hablando de comic o mangas, entonces estamos hablando de páginas y viñetas, pero siendo más especifico estoy hablando de ILUSTRACIONES (o más simple aún, hablando de di-

bujos) que nos transmiten una idea o información y que están bocetados con ese fin, y esta decisión de introducir una manera de narrar u otra (osa de dibujar) viene determinado por lo que ya hemos leído o lo que vamos a leer en nuestro comic o manga.

Y ¿como planifico mi comic o manga? Si para hacer novelas tienes que escribir, para hacer comics o mangas tendremos que dibujar; trazos rápidos, ligeros, sin detalles y a veces hasta usando solo una servilleta por papel, ¿por qué?, es que mi estimado amigo estamos haciendo el boceto o bocetillo de lo que será NUESTRO COMIC o MANGA.

EL BOCETO

El diccionario lo define como: "en el ámbito de las artes gráficas, no es muy diferente del concepto del borrador de un documento escrito. Concretamente, en el mundo de las historietas es el inicio de un cómic o manga en lo que sería su fase pictórica (las ilustraciones o dibujos) de producción.

El dibujante recibe el guión del guionista y, siguiendo las anotaciones escritas en este, dibuja las páginas del cómic. Sin embargo, antes de dibujar las páginas definitivas de la obra, el propio dibujante debe reflexionar varias veces sobre la historia y sobre como reflejarla. En ocasiones este trabajo depende enteramente del dibujante, otras veces, sin embargo, también es posible que el guionista deseara una interpretación concreta, en cuyo caso, esto se refleja en el propio guión.

En cualquier caso, el dibujante sigue teniendo libertad suficiente a la hora de plasmar gráficamente el guión como para no ser capaz de sacar el mayor partido posible a sus habilidades a la primera. Para ello, el artista debe realizar una serie de bocetos que reflejen la historia. Normalmente, son representaciones gráficas burdas, llenas de anotaciones a mano, flechas de movimiento, líneas y símbolos que solo tienen sentido para el propio dibujante.

Un buen proceso de bocetaje, con diversas remesas de borradores, es clave para obtener un buen resultado a la hora de dibujar un lápiz final. El borrador final que el dibuajnte considere el mejor o el más apropiado, no solo le permite esquematizar su trabajo, también le permite no trabajar de memoria y centrarse más en obtener un buen acabado en la obra a la hora de realizar la página definitiva que se denomina "lápiz final".

Y si te preguntas que clase de diccionario uso, que contiene una definición tan larga, pues uso "la enciclopedia libre de Wikipedia", ahora bien ¿Qué consideraciones hace el dibujante para tener que hacer tantos borradores? – o será que le gusta dibujar – Considerando que le guste dibujar o no, tiene que hacer una ilustración, al igual que una toma fotográfica o una pintura, por lo que seguirá los canones (reglas para los que no tienen un diccionario cerca) del dibujo, estos son (ordenados según mi parecer…):

El encuadre.
La perspectiva.
El encaje.
Los planos.
Luces y sombras
Representaciones Pictográficas (que son propios del mundo de los comics).

El encuadre

Este es un aspecto que generalmente se suele aplicar más a la fotografía o al cine pero que en el cómic o manga, como arte visual, también tiene cabida y además es un aspecto importante. En el comic o manga, el encuadre se asemeja a dónde coloco la cámara para mostrar la imagen más adecuada a lo que pretendo contar.

Si es una escena intimista (ojo, no necesariamente erótica…), tal vez debamos recurrir a un primer plano donde se aprecien los gestos de un rostro... ¿Pero cómo sitúo los elementos en la viñeta? ¿Me centro en los ojos? ¿Coloco el rostro en un lateral y de perfil para que parezca que la persona está mirando algo fuera de la viñeta? ¿Me alejo un poco e intencionalmente hago que se vea otro personaje detrás, a lo lejos, porque va a tener una intervención inmediata en el cómic y así lo voy presentando? … todo depende a qué queramos darle más importancia en ese momento.

La Perspectiva

Es el arte de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición que desde un punto determinado se representa a la vista del espectador

El Encaje

Se llama encaje, o encajar, al procedimiento empleado para dibujar un objeto, lo más rápida, sencilla y fácilmente. La forma de cualquier objeto, sea plano o corpóreo, puede considerarse encerrada dentro de una figura geométrica regular o irregular de acorde con la forma del mismo, o bien combinaciones de varias formas simples. Casi todas las formas pueden representarse de éste modo: deduciendo su estructura geométrica. Esta figura geométrica que envuelve el objeto podríamos decir que actúa como una caja, de donde viene el nombre "encajar".

Los planos.

La viñeta está asociada a la elección de un formato determinado que posibilita el encuadre de un espacio. Al determinar el espacio que los objetos ocuparán en una viñeta hemos de optar por diferentes representaciones dependiendo de la relación entre el tamaño de la imagen y el tamaño de la viñeta. El plano de cada viñeta se define teniendo en cuenta el mayor o menor crecimiento de la imagen del cómic en relación a las dimensiones de la viñeta. Esta escala de planos se construye teniendo como referente la figura humana.

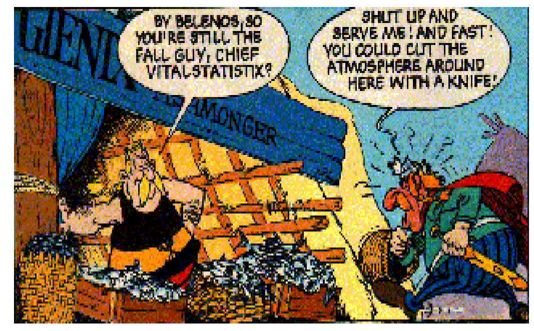
De este modo, podemos definir seis tipos diferentes de planos...

Plano General



La figura humana aparecería representada un tamaño muy reducido (inferior a un cuarto de la altura de la viñeta).

Plano de Conjunto



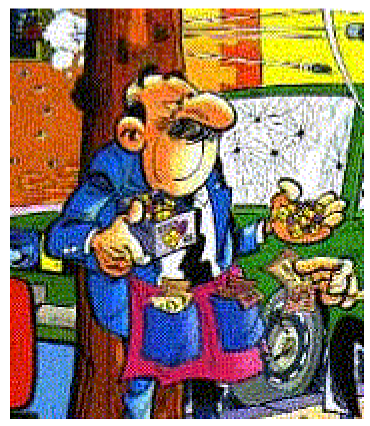
Entre los límites inferiores y/o superiores de la viñeta existe "aire".

Plano Entero



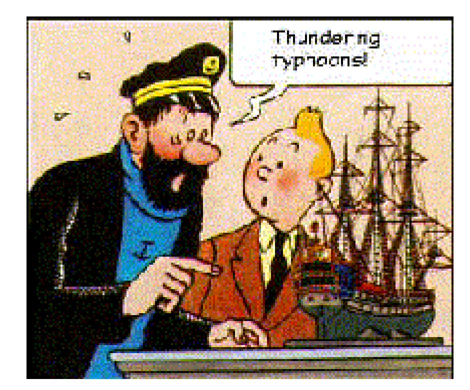
Los pies y la cabeza de la figura tocan los límites superior e inferior de la viñeta.

Plano Americano



La figura humana se corta a la altura de las rodillas.

Plano Medio



El corte se produce a la altura de la cintura.

Plano Medio Corto



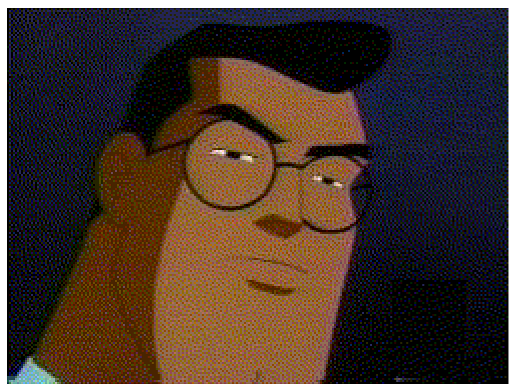
La figura se interrumpe a la altura del pecho.

Primer Plano



Se representan la cabeza y parte de los hombros del personaje

Primerísimo Primer Plano



Se representa sólo la cabeza de la figura.

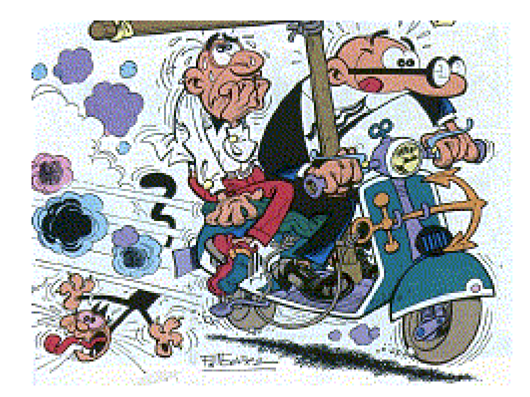
Plano de Detalle



Se representa una parte del cuerpo o de la cara. En ocasiones la viñeta recoge un objeto cualquiera (p.ej. un teléfono).

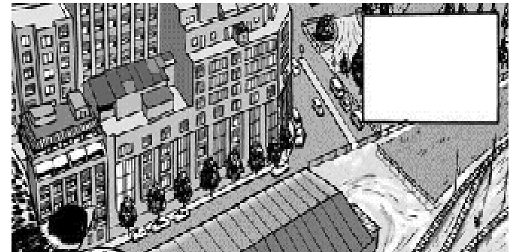
Además del plano, la imagen que se representa en la viñeta puede variar según los diferentes puntos de vista que adoptaría una hipotética cámara colocada en distintas posiciones sobre los personajes y los objetos. A este recurso icónico lo llamamos angulación. Existen tres tipos fundamentales...

Angulación horizontal



La "cámara" se sitúa a la altura del tórax o la cabeza de los personajes. Se corresponde con la visión habitual que tiene una persona de otra o de un grupo al que observa.

Angulación en picado



Los objetos y los personajes son vistos "desde arriba", como si fuesen filmados desde un posición elevada (a *vista de pájaro*)

Angulación en contrapicado

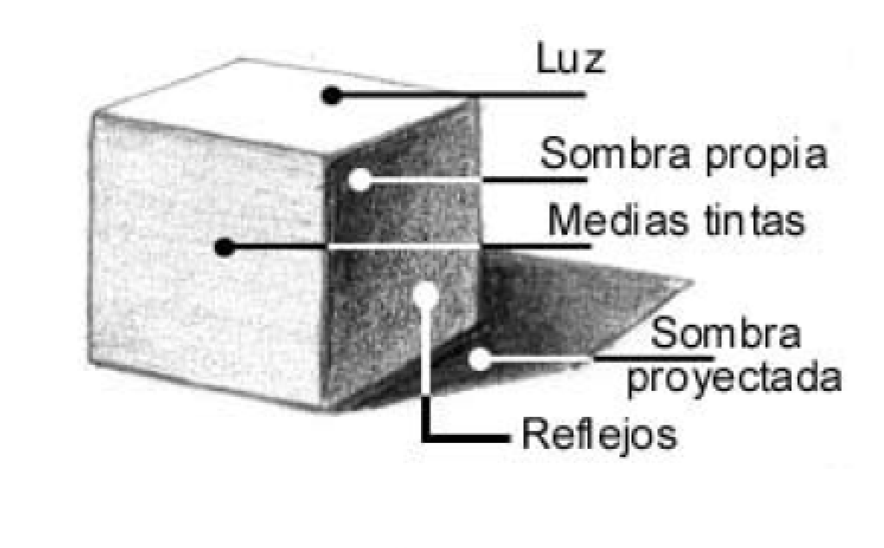


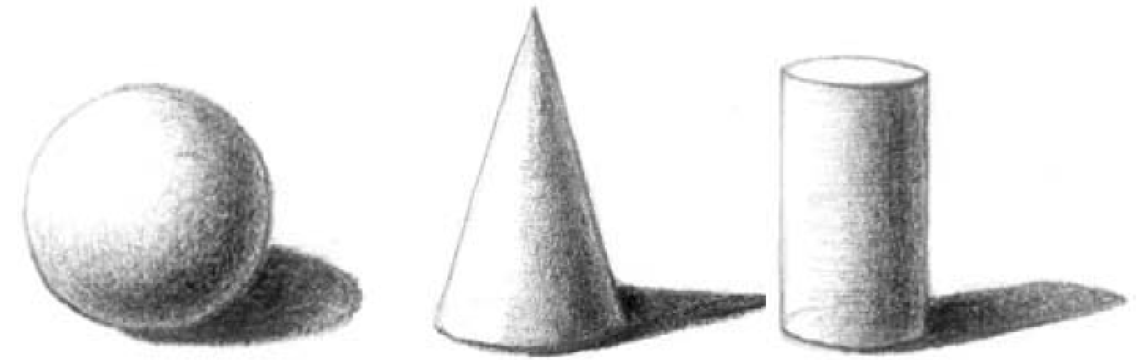
La imagen que se reproduce en la viñeta parece ser vista desde una posición inferior a las figuras y objetos (a vista de gusano). La "cámara" está bajada o en un nivel más bajo que lo "ilustrado".

Luces y sombras

El volumen es, junto con la forma, uno de los aspectos que distingue a los objetos que nos rodean. Depende de la luz y, por consiguiente, de las sombras que ésta produce. La definición correcta del volumen de un objeto consiste en valorar exactamente las intensidades de sus sombras.

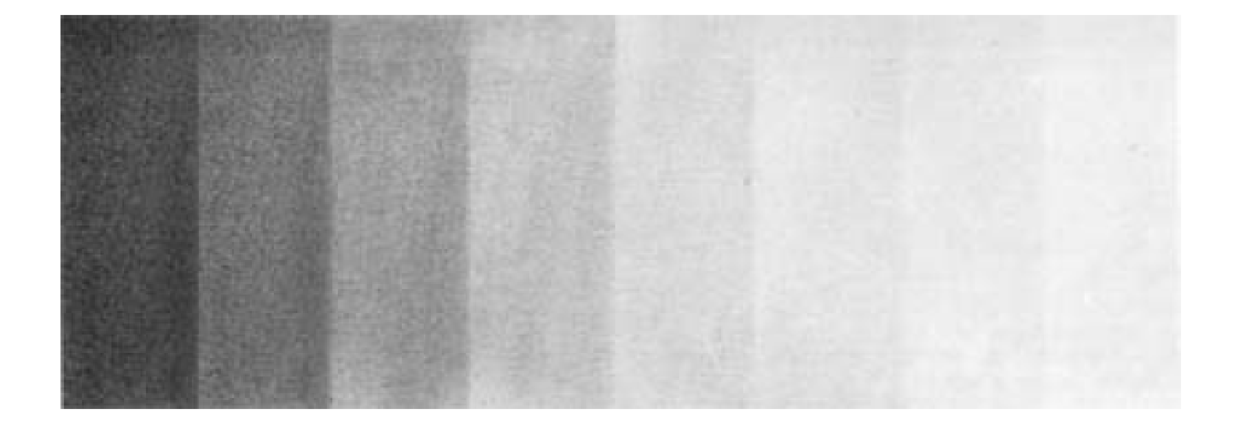
Podemos establecer dos clases de sombras: las propias y las proyectadas. Sombras propias son las que se origina el objeto a sí mismo, y las proyectadas son las que produce en las superficies vecinas. También hay que tener en cuenta los reflejos producidos por la luz que proyectan las superficies u objetos vecinos, ya que aclaran la sombra propia. Entre la luz y la sombra, hay una zona de transición o de medias tintas, y que puede variar en extensión dependiendo de la intensidad de la luz.





EJERCICIO

Para adquirir destreza y presición a la hora de representar las sombras, proponemos practicar con el lápiz muchos grises distintos. Es muy útil la realización de un degradado como éste. Debe realizarse de forma progresiva, teniendo en cuenta los continuos contrastes de tono.



A la hora de ambientar la acción en nuestros cómics o mangas, no sólo hemos de tener en cuenta cosas como el entorno físico en el aspecto, digamos, descriptivo, sino también en su atmósfera. Es decir, una calle puede ser iluminada o sombría, puede estar repleta de niebla,... Pero no habla-

remos hoy del tiempo, sino de la luz. Todos los objetos los percibimos gracias a la existencia de la luz, y esta afirmación que parece obvia nos descubre algo interesante: podemos modificar las características de esta luz para que las cosas se vean como queremos que se vean. Lo primero de todo, comentemos los dos tipos de luz que existen: físicamente.

 ***Luz directa***: normalmente proviene de un foco de luz. Si éste es el sol, los rayos los veremos todos con la misma dirección (paralelos). Si vienen de un flexo o una lámpara, debemos atender muy bien a cómo disponemos las sombras y luces en nuestro dibujo, fijándonos de qué dirección surge esa luz.

 ***Luz Indirecta***: por ejemplo la que se ve en un día nublado. Las sombras que se originan son menos marcadas que en la anterior, más difusas. En resumen, los contrastes son menores. En exteriores suele ser habitual jugar con una iluminación genérica, poco contrastada, mientras que en los interiores el contraste suele ser muy útil para añadir dramatismo a la acción.

Es evidente: un lugar sombrío y con poca luz es muy propicio para el misterio o el terror. Por ejemplo, el personaje principal sólo lleva una antorcha en un lugar a oscuras, su rostro aparece muy marcado por las sombras. O una escena que se desarrolle en una sombría mazmorra. En el desierto, la sensación de luz será total y sólo se destacará la intensa sombra que genera el personaje o personajes en escena. Como vemos, no es lo mismo contar una escena en una habitación ampliamente iluminada que si lo hacemos en una habitación a oscuras donde sólo se ve el rayo de sol que se cuela entre las lamas de la persiana. Todo ello contribuye a la atmósfera que queremos crear para la historia.

Igualmente, es muy interesante que practiquemos qué tipo de sombra se generará en un rostro si le colocamos una bombilla sobre la cabeza, debajo de ella, a un lado... o ver qué tipo de sombras se pueden originar en un jersey, una chaqueta, o cómo se vería a una persona con un contraluz muy acentuado (es decir, con la luz detrás de ella). Si conseguís dominar estos efectos, conseguiréis que vuestros cómics cobren una nueva dimensión.

Y SOLO para concluir (aun no te duermas, que vamos por la mitad), podemos reflexionar que la luz y las sombras tienen dos propósitos en un comic o manga primero el de dar volumen a los cuerpos y objetos y segundo el de ambientar las escenas de acuerdo a las sensaciones que querremos referirnos (miedo, sombrío, tétrico o serenidad, claridad y luminosidad).

<u>Íconos Pictográficos (propios del mundo de los comics).</u>

El cómic ha desarrollado una serie de recursos icónicos para la representación del movimiento, ya que al ser la imagen fija no puede representar el movimiento de un modo natural. Estos códigos cinéticos pueden clasificarse del siguiente modo.

Trayectorias o líneas cinéticas



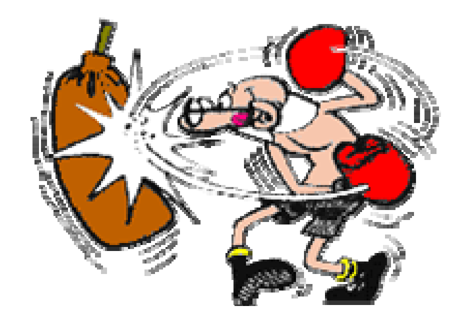
Una o varias líneas se utilizan para señalar gráficamente el espacio recorrido por un objeto en un corto período de tiempo

Oscilación o vibración



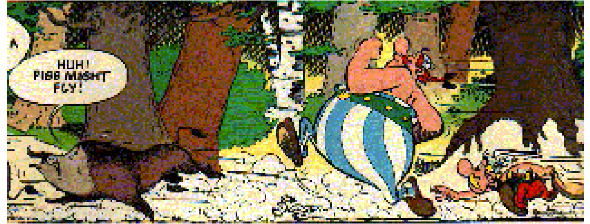
Las líneas se dibujan siguiendo la forma del objeto que supuestamente se ve agitado por un movimiento vibratorio o de vaivén

Impacto



Se suele representar por una estrella irregular en cuyo centro se ubica el objeto causante del choque.

Nubes



Acompañan el desplazamiento a modo de nube de polvo, independientemente de la superficie por la que se mueve el objeto o personaje.

Deformación cinética



Un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento.

Descomposición del movimiento



Se reproducen las distintas posiciones del movimiento mediante la repetición desdibujada de las partes móviles del personaje.

Instantánea o imagen congelada

Detiene la acción en un momento que determina una situación inestable o de desequilibrio, desafiando las leyes de la física

ACABADOS

Ya contamos con una serie de ilustraciones (viñetas) trazados a lápiz (talvez de dos colores azul para los bloques, líneas guías, y negro para los contornos más definidos) sobre los que realizaremos los acabados, estos "acabados" constará de las siguientes tareas.

El entintado
El sombreado final
Aplicación de tonos
Aplicación de líneas de cinéticas o líneas de foco
Rotulado (o dibujo de los balones de texto o cajas de narración)

Es recién en esta etapa que nuestro comic o manga tomará toda su fuerza y dramatismo con los primeros trazos a tinta para luego ir cubriendo aquellas áreas negras para darles el efecto de volumen e iluminación (recordemos el temas de "luces y sombras" líneas arriba) que han sido marcadas por el dibujante con una pequeña aspa (más adelante verás un ejemplo), pero el entintado de "zonas negras" por si solas no le añaden el dramatismo o impresión necesaria, a nuestras viñetas necesitas darle el "impacto visual" a modo de signos de exclamación en una obra literaria, como si estuvieras elevando la voz en una narración oral, en nuestro caso aplicaremos (dibujaremos) "Líneas Cinéticas o Líneas de Foco" y marcaremos ciertas áreas con "tonos" propios del comic y verás que tu comic o manga tiene otra cara.

Ahora le agregamos los diálogos y terminado de ilustrar las "representaciones pictográficas", en ambos casos las ilustraciones deberán fundirse con la narración, es decir no te deberías conformarte de solo colocar el texto y enmarcarlo en un globo o caja, tratar en la medida de lo posible que el tipo de fuente (estilo de letra), cajetín o efectos nos de una idea de las emociones, sensaciones y sucesos que se están narrando, por ejemplo si el personaje tiene miedo en determinado momento sus palabras o todo aquello que exprese reflejará ese estado.

Ya sea que uses métodos tradicionales (plumillas y tinta) o digitales, si usas tu PC, talvez te interese usar un software que te ayude a diseñar tu comic como puede ser COMIC LIFE, COMIC BOOK CREATOR o MANGA ESTUDIO (el cual te recomiendo y explico en otro tutorial), concluyendo estas tareas tendremos un comic o manga listo para su publicación.

LA PUBLICACION

Llegamos al paso final, y no por ello mucho menos importante. Una vez concluida la obra, en el caso que deseemos darla a conocer, debemos publicarla.

Vía tradicional: Foto duplicación, fotocopias o imprenta. Tenemos nuestra obra terminada "en carne y hueso" lista para la venta y exposición. Este medio es menos masivo que el digital, pero nuestra obra puede llegar a personas que no disponen de una pc o una conexión a internet.

Vía digital: En una página web propia, blogs o páginas por el estilo.
Nuestra obra se expone más masivamente que en medio tradicional, pero no nos consta que sea respetada como obra propia. La vía digital de publicación se popularizó mucho en los últimos tiempos, sobretodo con la aparición de las llamadas historietas reales: Blogs dedicados a subir regularmente una tira contando anécdotas de la vida real, generalmente con un trasfondo cómico.

Cada manera tiene sus pro y sus contras, queda a consideración de cada autor publicar en uno ú otro, o ambos medios.

ALGUNOS TRUCOS PARA PRODUCIR MÁS Y MEJORES IDEAS

Antes de terminar quería citar las siguientes reflexiones de Rodolfo Sáenz Valiente publicadas en "Como Hacer un Buen Guión para Animación" – ALGUNOS TRUCOS PARA PRODUCIR MÁS Y MEJORES IDEAS (dirección:
http://www.animation.dreamers.com/clases/seminario_anima_03/trucos.php)

OTORGUE A LAS CRÍTICAS LA ATENCIÓN QUE MERECEN
Benjamín Franklin dijo: "Cualquier tonto puede criticar, y la mayoría lo hace".
Creerse las críticas, ya se trate de buenas o malas, resulta la mas mortal de todas las trampas. Si bien resulta importante conocer lo que el público puede expresar acerca de nuestras historias, y esto es una excelente forma de crecer como artistas.

Pero cuando una crítica nos hace sentir mal, entonces deja de ser constructiva, se convierte simplemente en un ataque.

Si alguien nos cuenta todas las razones por las que nuestra historia no funciona como es debido y apreciamos que su juicio es cierto, seguramente nos sentiremos mejor, porque sabremos entonces qué hacer para corregirla.

ESTABLEZCA UNA META
Una de las mejores formas de lograr una producción no sólo constante, sino también abundante consiste en proponerse metas concretas, que además puedan cumplirse. Lo importante es proponerse una meta que podamos cumplir, evitar producir errores y no estar dispuesto a sacrificar la calidad. Si lo que producimos no resulta bueno debemos contar con la fortaleza de ánimo necesaria para descartarlo. Pero la calidad y la velocidad no resultan elementos incompatibles. Lo bue-

no siempre será bueno aunque el producirlo nos haya llevado 5 minutos o 5 meses.

MANTÉNGASE TRABAJANDO

Una de las formas más fáciles de realentar su producción es estar constantemente arrancando y deteniéndose. Mientras usted escribe está inmerso en otro mundo, llámelo como quiera: espacio creativo, imaginación o como guste, pero no se trata del mismo espacio que ocupan su silla o su cuerpo. Tardamos en entrar en este estado, pero una vez que lo logramos sentimos como fluye nuestra imaginación.

Cuanto más inmersos estemos en él, más reales serán para nosotros los personajes y su entorno.

Cuando hacemos un alto en el trabajo, abandonamos ese espacio, y al retomar la tarea luego, necesitaremos de un cierto tiempo para poder volver a conectarnos con nuestra imaginación, entonces cuando usted sienta que su historia fluye, lo ideal es no detenerse por nada.

Mientras esté escribiendo; escriba, mientras dibuja el story; solo dibuje, mientras corrige; sólo corrija. Nunca haga más de una cosa al mismo tiempo, porque si lo hace estará constantemente arrancando y deteniéndose y así jamás logrará establecer un buen flujo de trabajo.

Una manera sencilla de mantener un alto nivel de producción, que es, tan sencilla que corre el riesgo de sonar estúpida: ¡No pare de trabajar! Muchas veces luego de concluir con una secuencia pensamos: "Es suficiente, ahora puedo detenerme" No es así, es en ese momento que hay que comenzar con el próximo plano rápidamente, antes de enfriarnos. Porque una vez que nos encontremos trabajando dentro del siguiente plano, posiblemente continuemos hasta terminarlo. Un poco más tarde el trabajo con este plano se termina, y uno vuelve a escuchar la vocecita: "¡Ya hice bastante, no está nada mal, podríamos parar ahora..."

Lo que acontece es que al terminar una secuencia, o un plano complicado uno siente el deseo de terminar esa jornada de trabajo.

Pero volver a comenzar coincidiendo con el inicio de una secuencia es más duro, que tomarla ya en pleno desarrollo. Entonces cada vez que termine una secuencia, de se un poco de ánimo para iniciar el trabajo en la próxima.

Recuerde cuando más trabaje, mejor resultará la calidad que logre. Además hay una relación muy estrecha entre lo que producimos y el estado de nuestra moral: cuanto más producimos, mejor nos sentiremos.

MANTENGA LA HISTORIA SIMPLE

Un error muy común cuando estamos trabajando en la historia es tornar todo demasiado complicado.

Recuerde las mejores historias y notará un hecho asombroso: seguramente usted puede describirlas utilizando una sola sentencia.

Lo que transforma a nuestra historia en algo realmente memorable es el tiempo que le destinamos a los personajes y a la acción. Si la historia resulta muy compleja nos dejará escaso tiempo para estas cosas. Por eso es bueno empeñarnos en mantenerla lo más simple posible.

NUESTRA MARAVILLOSA HISTORIA
Un hecho ineludible es que se necesita un montón de oficio para hacer cualquier labor correctamente, mucho más si se trata de crear historias. Nuestro primer guión seguramente resultará malo, simplemente porque no le cabe otra cosa. Pero si lo seguimos intentando, al cabo de algunas historias lograremos cosas cada vez mejores. Las habilidades siempre mejoran con la práctica.

Cuando terminamos un guión, no gastemos demasiado tiempo corrigiéndolo, personalmente creo que es mejor escribir varias historias, que intentar corregir una hasta lograr la perfección. Este razonamiento se sostiene con simple matemática, es mejor hacer 4 historias en un año, que gastar 4 años haciendo sólo una. Piense que en ese mismo lapso de 4 años: ¡podríamos hacer 16 historias! Además casi con seguridad podemos afirmar que nuestras historias, después de haber realizado tantas, habrán mejorado notablemente su calidad.

NO RENUNCIE A SU OTRO TRABAJO
Una de las peores trampas en que puede caer un artista es pensar que su arte lo puede alimentar. Es muy difícil permanecer trabajando en nuestro proyecto, mientras estamos preocupados por nuestras cuentas. La mejor manera de disponer de tiempo creativo, de buena calidad, es contar con otro trabajo que nos haga sentir seguros. Unas pocas horas de creación por las mañanas pueden darnos muchas mas recompensas que todo un día de trabajo desesperado.

La industria del entretenimiento es una de las más competitivas, y por supuesto que en ella no hay lugar para que todos triunfen.

ARTICULO SOBRE EL PROCESO DE ELABORACION DE UN COMIC

De Roberto de la Torre: Encarando una página en blanco
(Dirección – http://www.zonanegativa.com/?p=3344)
Escrito por Raúl López el día 2 Octubre, 2006

Volvemos de nuevo con la sección de firmas invitadas de autores, en este caso quien nos acompaña es Roberto de la Torre dibujante de Ms Marvel y de quien Joe Quesada ha dicho maravillas. Roberto me ha hecho especial incapie en que quiere que seais vosotros quienes le propongais temas para futuras entregas, quiere que le planteeis dudas que el cortesmente responderá y sobretodo que sea algo instructivo, una vez más y para que la sección tenga éxito os pido respeto hacia el trabajo del autor.

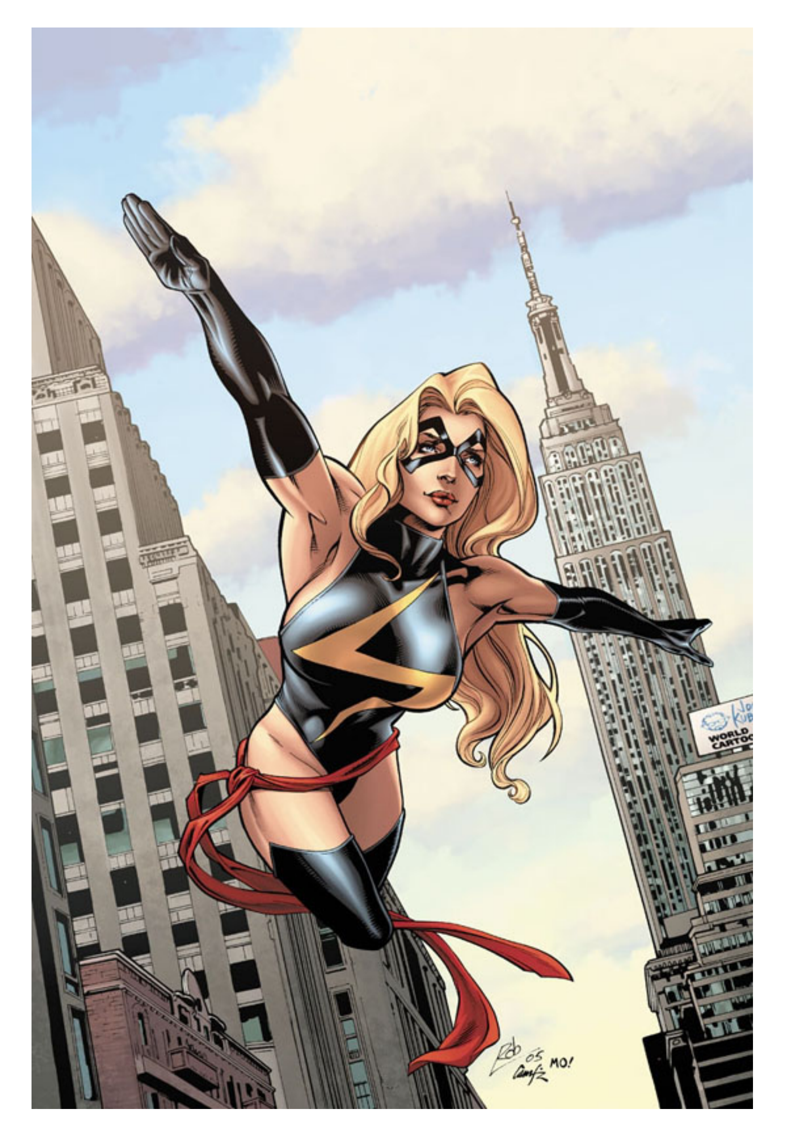
El próximo autor que nos acompañará será Pasqual Ferry quien ya me ha dicho que si no surge ningún imprevisto este viernes tendremos su texto.
Y ahora os dejo con el protagonista de hoy:

"Buenos días, mi nombre es **Roberto de la Torre**. Nací un 24 de Julio de 1975 en Madrid, aunque mi vida la he pasado aquí y allá.





Mis primeras incursiones profesionales fueron en el mundo de la animación y fue cosa de hace tres años cuando comencé mi carrera como dibujante de comic en las series **BloodRayne** y en la novela gráfica Seal Team Seven.



A raíz de ese trabajo **C.B. Cebulski** contactó conmigo y más tarde **Andy Schmidt** me ofrecio trabajar en **Ms Marvel** junto con el guionista de Spider-Woman **Brian Reed**.

En la actualidad me encuentro dibujando la serie regular de Ms Marvel en la que he dibujado los primeros ocho números, Mike Wieringo me ha echado una mano dibujando el número 9 y 10 y ahora he vuelto ha coger fuerzas (y sobre todo tiempo) para continuar dibujando unos cuantos números seguidos más.

En este primer artículo os voy ha explicar de una forma bastante breve los distintos pasos que sigo a la hora de enfrentarme a una página en blanco, espero que os sea de utilidad, querría aprovechar también para pediros que me sugiráis temas para futuras entregas, que querríais que os explicase o si queréis que entre en más detalle de lo que os he comentado aquí.

Lo primero que hago, obviamente es leer el guión, y simplemente al leerlo ya empiezo a visualizar planos, acciones o gestos. Una vez tengo claro como lo voy ha enfocar comienzo a hacer los la-







youts o bocetos de lo que va a ser la pagina. No suelo trabajar mucho los detalles de estos, me centro mas en la composición, tiro de cámara, pose, etc... Narrativa en general.

Hay dibujantes que hacen los 22 layouts del tirón, yo prefiero hacer de mitad en mitad para que no se me haga monótono y mecánico. Los trabajo en A4 y a lápiz.

Una vez aprobada por el editor y guionista me pongo con el full pencil, que viene a ser una pagina de comic a lápiz lo mas limpia posible para no dar problemas al entintador y no llevarte sorpresas cuando lo ves editado (aunque hay veces que ni por esas).

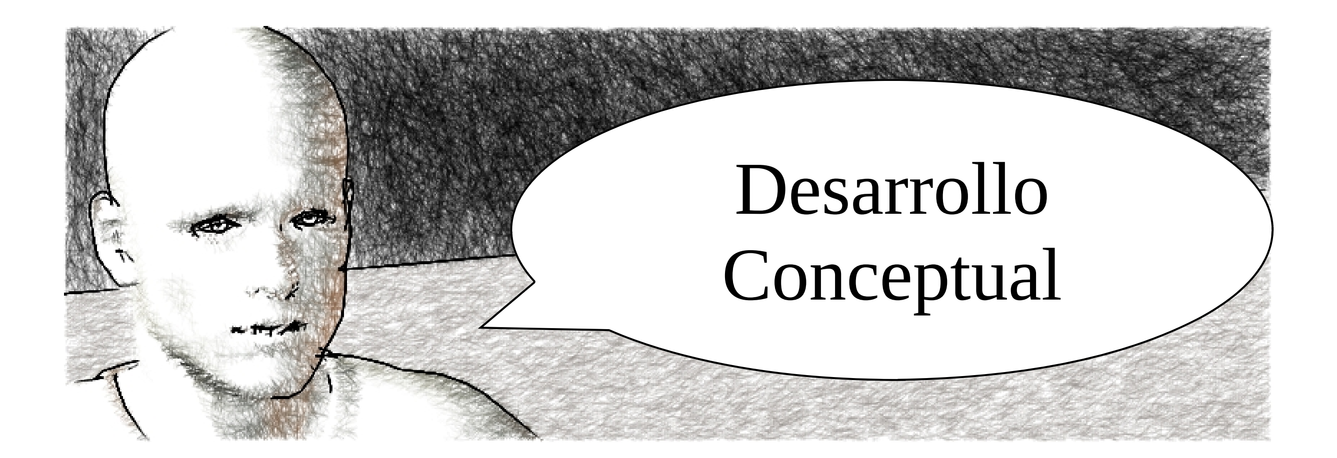




El proceso de full pencil es el mas delicado, ahí es donde hay que currárselo, a veces suelo leer otra vez el guión antes de dibujar la pagina, sobre todo los diálogos para dar una expresión mas creíble sobre lo que están diciendo.



Busco la documentación que necesite, semáforos, farolas…atrezzo que le da más veracidad. Trabajo en cartulinas 11×17", lo que aquí seria un A3.Encajo los personajes y fondo con lápiz azul, luego repaso y termino con el portaminas, utilizo minas del 0.5 de dureza 3H, duritas para no guarrear mucho.



EL ENCUADRE

Por lo general, un motivo situado en el centro de la imagen consigue un resultado aceptable. Aunque es conveniente considerar todas las opciones que están a nuestro alcance, debiendo preguntarnos cuál es el protagonista de la imagen, así como qué pretendemos transmitir con ella. No cabe duda de que centrar el motivo es muy adecuado para casos en que predomina la simetría (por ej. edificios), pero a cambio, descentrarlo puede resultar interesante si nos interesa desviar la atención hacia el resto de la foto, resaltar otros elementos de la imagen o crear un efecto visual.




También suele ser positivo descentrar el motivo cuando éste se encuentra en movimiento, ya que podemos obtener una sensación más dinámica. Por ejemplo, un saltador de longitud podría aparentar "escapársenos" de la foto si lo colocamos más cerca de un extremo.

Una forma clásica de componer una ilustración consiste en aplicar la regla de los tercios. Se trata de imaginar la composición dividida en tercios verticales y hacer coincidir el motivo principal sobre una de las dos líneas divisorias.





Puede ser de aplicación tanto para formatos horizontales como verticales, y consigue dotar a la imagen de un cierto dinamismo, pues obliga a recorrerla con la mirada sin detenerse exclusivamente en el motivo principal. Este efecto no lo logramos si centramos el objeto, ya que la vista se fija en él y no nos sugiere ir más allá.

Aún podemos afinar más en busca del equilibrio de nuestra ilustración si a las dos líneas verticales imaginarias descritas en la regla de los tercios les añadimos otras dos horizontales. Las cuatro líneas se cruzan en otros tantos puntos clave (vértices de un hipotético rectángulo en el interior de la ilustración) que pueden definirnos aún mejor la ubicación más adecuada para el objeto principal.

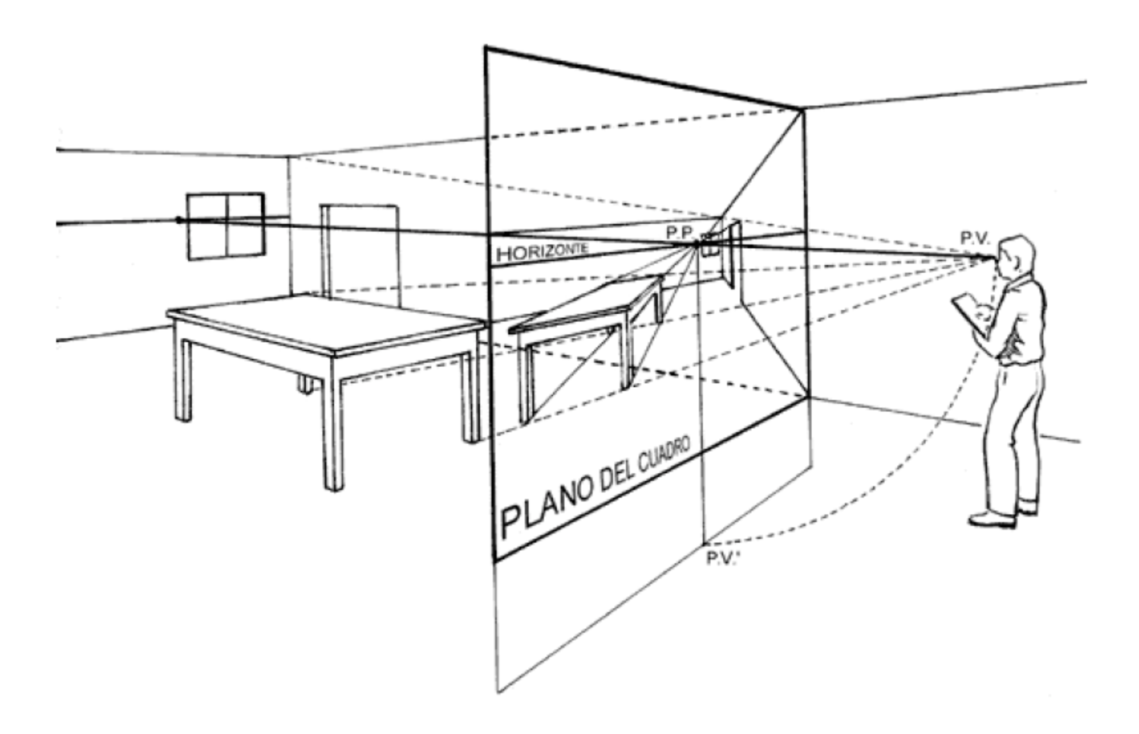




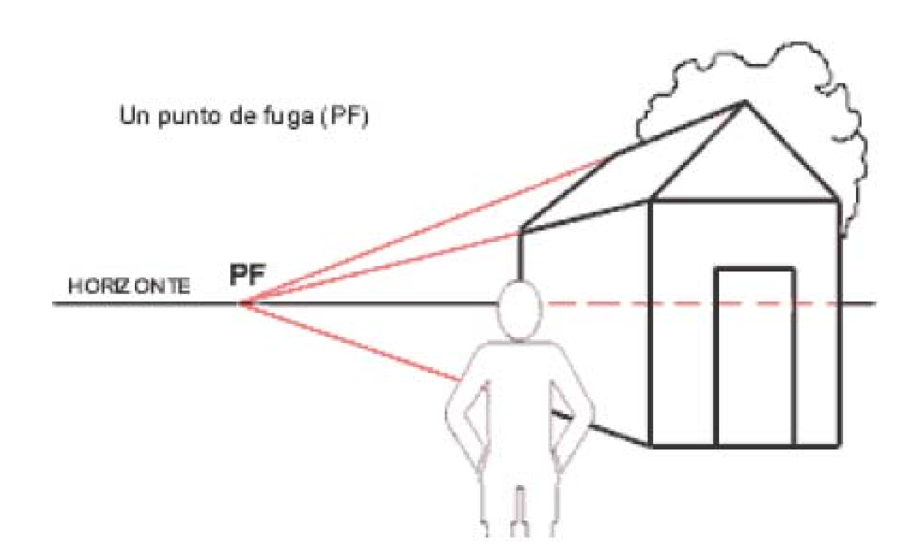
Podremos alcanzar un equilibrio perfecto si compensamos la presencia del motivo principal con uno secundario colocando a éste último en el punto clave diametralmente opuesto al que ocupa el tema principal. En cualquier caso, el motivo secundario no deberá nunca restar protagonismo al principal.

LA PERSPECTIVA: PRINCIPIOS GENERALES

La perspectiva se utiliza constantemente en la ejecución de dibujos. Su comprensión es fundamental para un dibujante, ya que le permite comprender mejor el comportamiento del modelo que trata de representar e incluso dibujar sin modelo reflejando la necesaria sensación de profundidad. Para poder entender sus fundamentos, podemos imaginar que entre e dibujante y el modelo existe un plano de proyección (plano del cuadro) donde se reflejan las imágenes que hay detrás. Observaremos que los objetos van disminuyendo de tamaño a medida que se alejan del plano de proyección. Las medidas reales de los objetos se ven alteradas por la distancia y las líneas paralelas parecen oblícuas y con tendencia a converger en un punto.



Vamos a definir varios términos técnicos que deben conocerse perfectamente.
Línea de horizonte: Es la línea imaginaria que marca la altura de los ojos del espectador. Según queramos dibujar un objeto más arriba o más abajo, deberemos variar su altura.
Punto de vista (P.V.): Representa la situación del espectador a derecha o izquierda respecto al modelo.
Punto principal (P.P.): Es la proyección perpendicular del punto de vista (P.V.) sobre el horizonte. La distancia del punto de vista a la línea de horizonte se llama distancia visual.
Puntos de fuga (P.F.): Son los puntos situados en la línea de horizonte donde convergen todas las líneas horizontales paralelas entre sí que existen en el modelo.

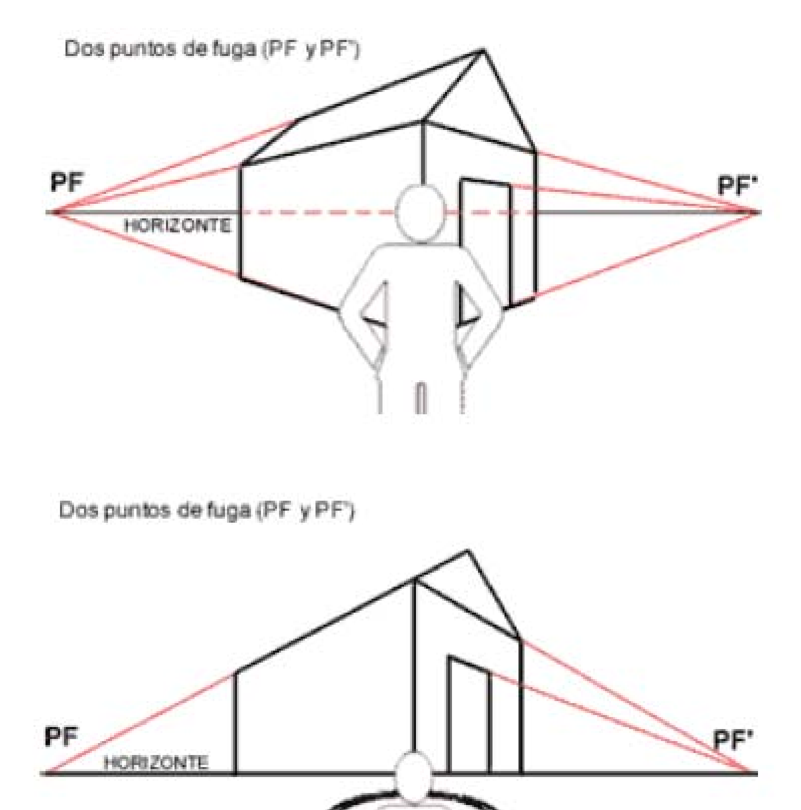


Si nos colocamos en medio de las vías del tren observaremos que los raíles parecen juntarse y converger en un punto de fuga situado en el horizonte.

Si miramos un edificio de costado pero sin perder la vista de la fachada, veremos que las líneas horizontales de la pared lateral parecen aproximarse gradualmente entre sí a medida que se alejan de nuestra vista. Si las prolongamos sobre el dibujo veremos que todas se juntan en el horizonte en un punto de fuga.

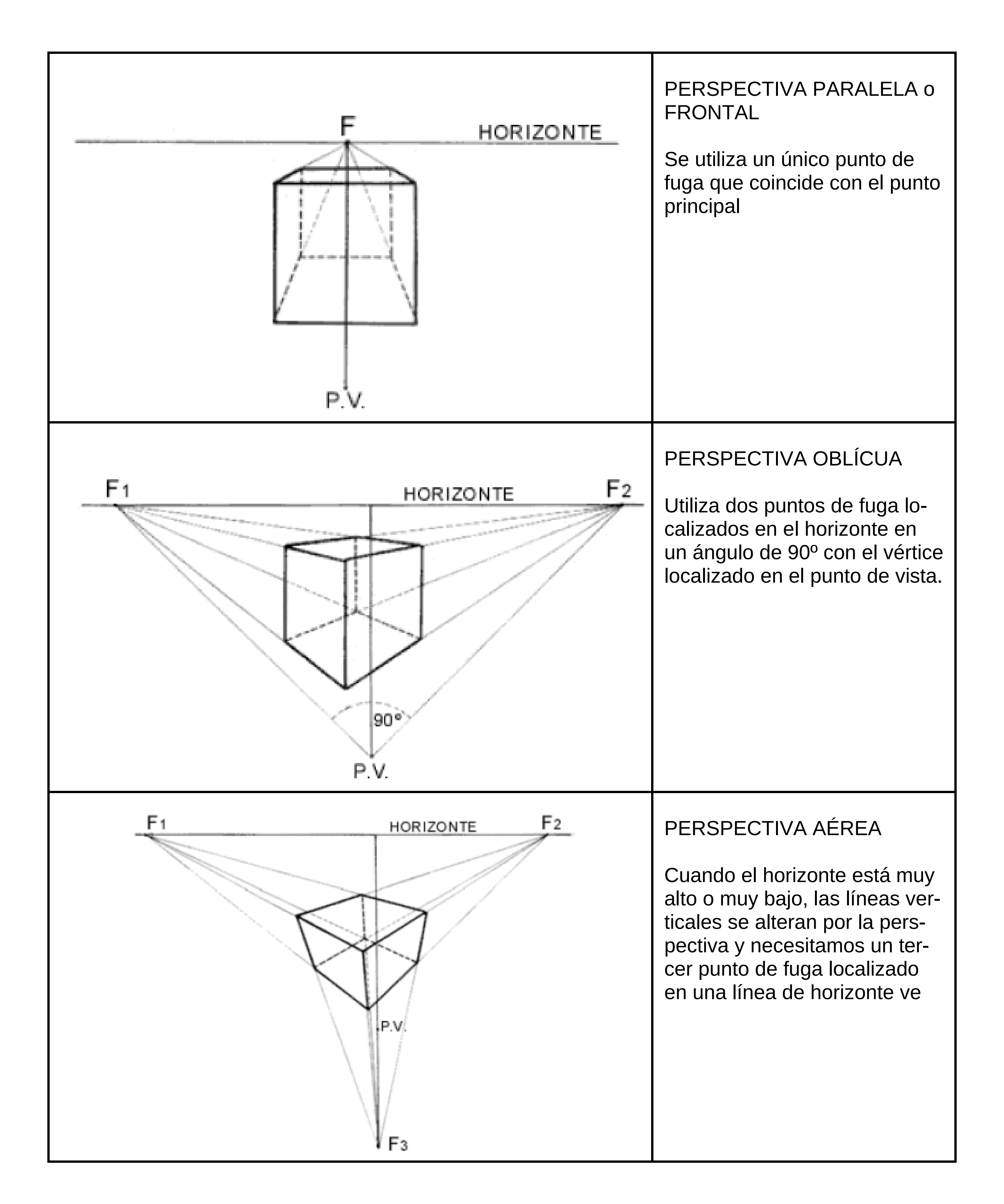
La línea de horizonte siempre queda a la altura de nuestros ojos. Si estamos de pie y nos sentamos o seguimos descendiendo, veremos que la línea de horizonte se desplaza con nosotros en igual medida.

Lo mismo sucede en la situación contraria: si subimos una montaña o a lo alto de una escalera, la línea de horizonte se eleva.



TIPOS DE PERSPECTIVAS

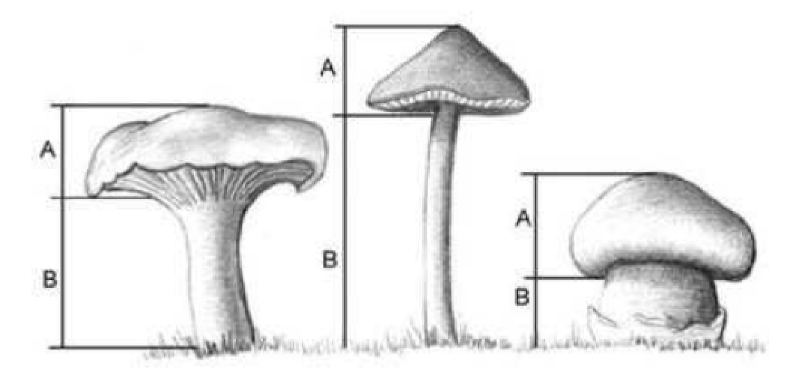
Según la posición que adopte el espectador frente al modelo, se pueden distinguir tres tipos de perspectivas.



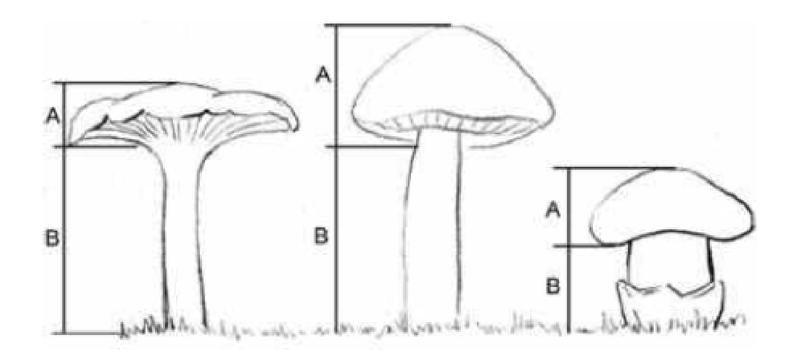
	PERSPECTIVA PARALELA o FRONTAL Se utiliza un único punto de fuga que coincide con el punto principal
	PERSPECTIVA OBLÍCUA Utiliza dos puntos de fuga localizados en el horizonte en un ángulo de 90º con el vértice localizado en el punto de vista.
	PERSPECTIVA AÉREA Cuando el horizonte está muy alto o muy bajo, las líneas verticales se alteran por la perspectiva y necesitamos un tercer punto de fuga localizado en una línea de horizonte ve

LA FORMA: RELACIÓN DE PROPORCIONES

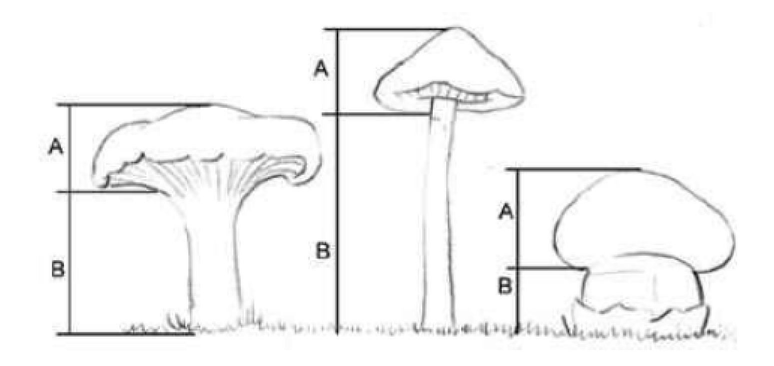
La forma de los objetos nos permite reconocerlos y diferenciarlos unos de otros. Si observamos el dibujo de la izquierda veremos que lo único que tienen en común es que son setas, pero cada una presenta unas características distintas en sus proporciones que hacen que se diferencien entre sí. La relación entre la altura y el grosor del pie y del "sombrero" determinan la forma de cada una de ellas respecto a las otras.



Deberemos observar atentamente el modelo y establecer adecuadamente la relación de proporciones entre los distintos elementos de la imagen para poder dibujarlos correctamente. Si, como en el ejemplo de al lado, no se hace así, estaremos representando unas setas parecidas al modelo, pero no a las setas que tenemos delante.



En cambio, si calculamos, y mantenemos la relación de proporciones con el modelo, estaremos definiendo su forma y representándola mediante el dibujo. En este tercer ejemplo, la relación entre la altura del pie y el "sombrero"de las setas es la misma que la del modelo.



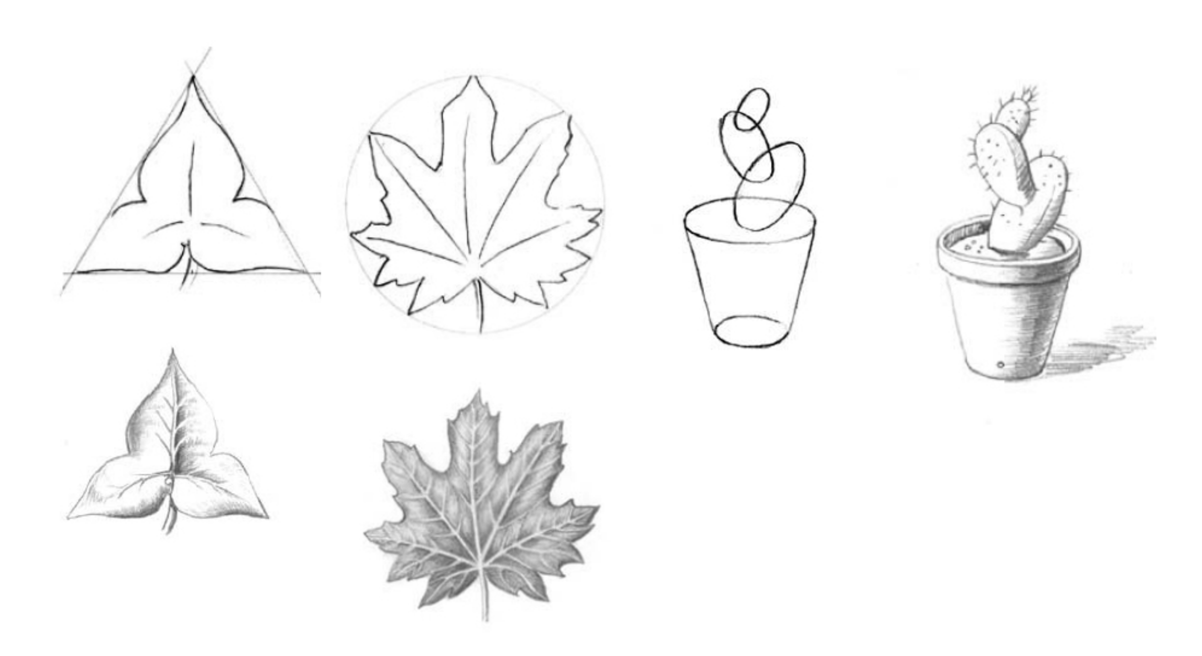
El encaje: la forma más fácil de obtener un dibujo

Casi todas las formas pueden representarse de éste modo: deduciendo su estructura geométrica. Esta figura geométrica que envuelve el objeto podríamos decir que actúa como una caja, de

donde viene el nombre "encajar".

En los ejemplos podemos observar que la estructura geométrica de los objetos planos es análoga a un triángulo y una circunferencia. La de los corpóreos observaremos que una es básicamente un tronco de cono combinado con formas esferoides y la otra es un cubo. Podemos ver alrededor de nosotros innumerables ejemplos de objetos con formas compuestas por combinaciones de las formas básicas: el cubo, la esfera, el cilindro y el cono.

Te proponemos como ejercicio, dibujar muchos objetos conocidos o de su invención aplicando este método. Con ello desarrollaremos y educaremos la vista para saber ver lo que estamos mirando y nos permitirá dibujar sin grandes dificultades.



REALIZANDO UN BOCETO RÁPIDO

(Dirección – http://www.deseoaprender.com/DIBUJO_Bocetos/BocetoRapido.html)

Para los que están iniciándose en el dibujo – y por tanto no tienen la soltura que se precisa para abordar un boceto –, les ofrezco hoy un pequeño tutorial que constará de este único capítulo, en el cual voy a explicar paso a paso la forma de enfrentarte a un boceto de algo que tengas delante de tí.

He de decir en este momento que es muy importante, si deseas adquirir soltura en Dibujo, que realices ejercicio de este tipo, rápidos y con líneas muy sueltas.

Además conviene que te acostumbres a realizarlos con carboncillo, sin apretar mucho sobre el papel o el lienzo, de tal manera que simplemente con los dedos puedes corregir, sombrear, quitar la dureza de un trazo...solo usando los dedos.

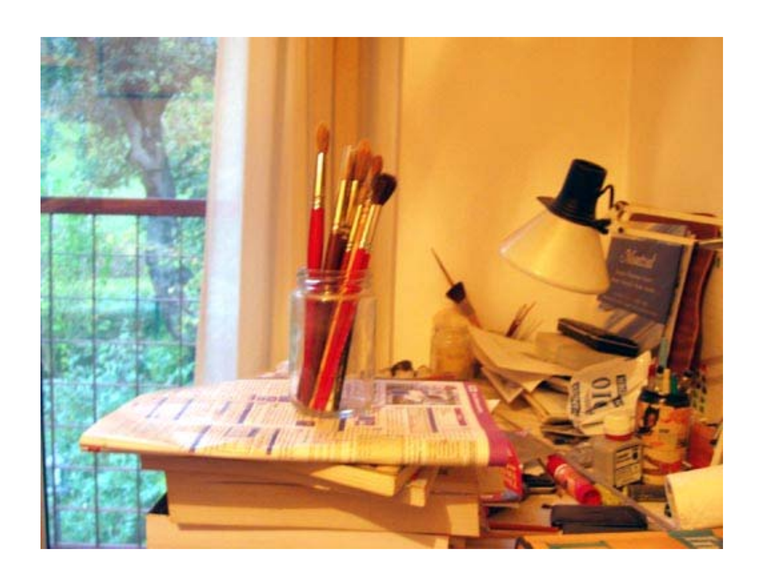
Te decía que es importantísimo que dibujes mucho, mientras más mejor, porque cogerás soltura sin darte cuenta.-No te cortes, cualquier cosa que tengas delante de tí, prepara un folio o un

trozo de papel, o de cartón...coge el carboncillo y comienza a calcular proporciones a trazar líneas de referencia, la línea del "punto de vista" (también llamada "línea del horizonte"), y sin miedo empieza a dar forma a lo que ves.

No te preocupes, la primera vez te saldrá posiblemente "un poco churro", la segunda también, pero cuando hayas ejercitado el método verás como llega un momento en que sin darte cuenta casi, te resultará facilísimo abocetar cualquier cosa – comprenderás que si quieres llegar a ser un artista, es importantísimo dominar esto que te cuento.

Verás, estoy ahora mismo en mi estudio y como me gusta enormemente realizar esta clase de ejercicio, tengo delante de mí varias de las muchas cosas que uso a diario en mi "hobby" de dibujar y pintar; así que me digo: "¿por qué no hago un boceto rápido de esto que estoy viendo y lo pongo en la web?, seguro que a alguien le vendrá bien como aprendizaje"...

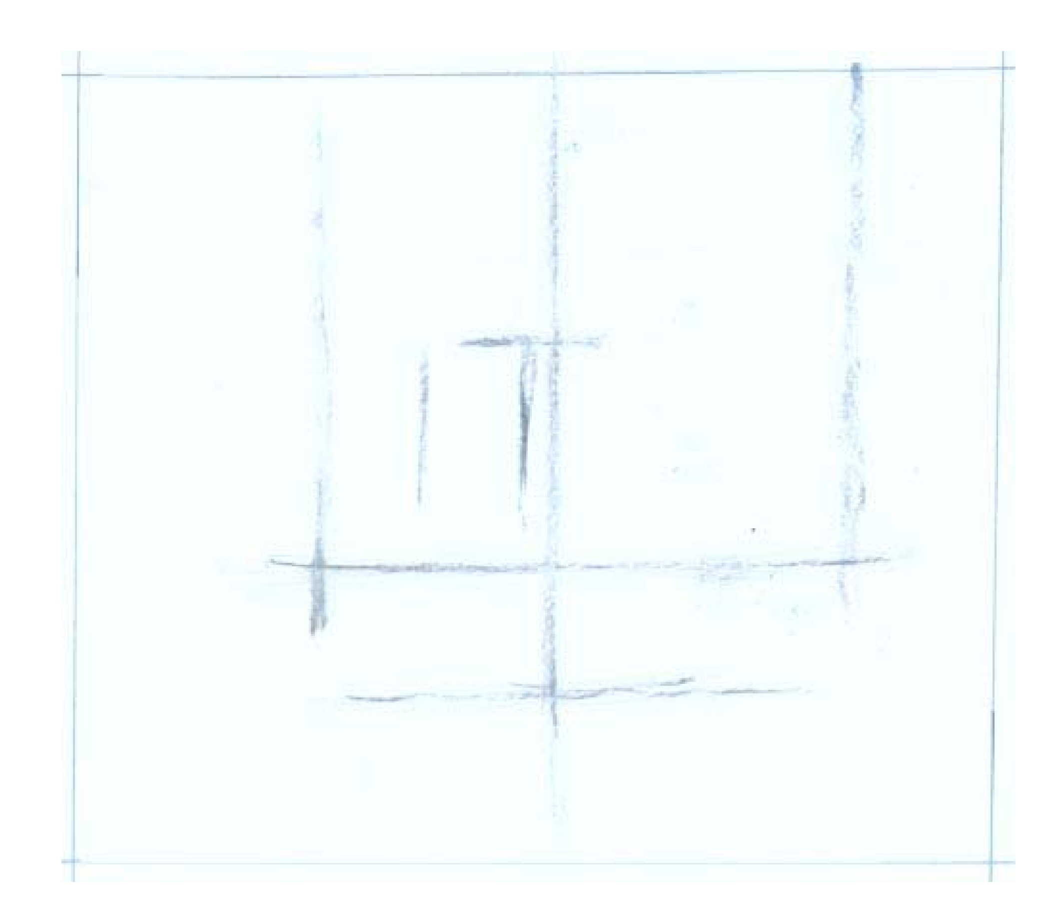
Dicho y hecho, cojo la cámara de fotos y tomo una instantánea de un rinconcito del estudio (no me digas que soy desordenado porque ya lo sé...), esta:



Como ves, un revoltijo de cosas que tienen multitud de formas y volúmenes.-Imaginemos que quieres pintar ese rincón, lógicamente lo primero que se te ocurriría es que necesitas hacer un boceto más o menos elaborado (ya depende de tí) de todo, al menos para que te sirva de guía y tengas una gran ayuda a la hora de abordar el pintado de la obra.

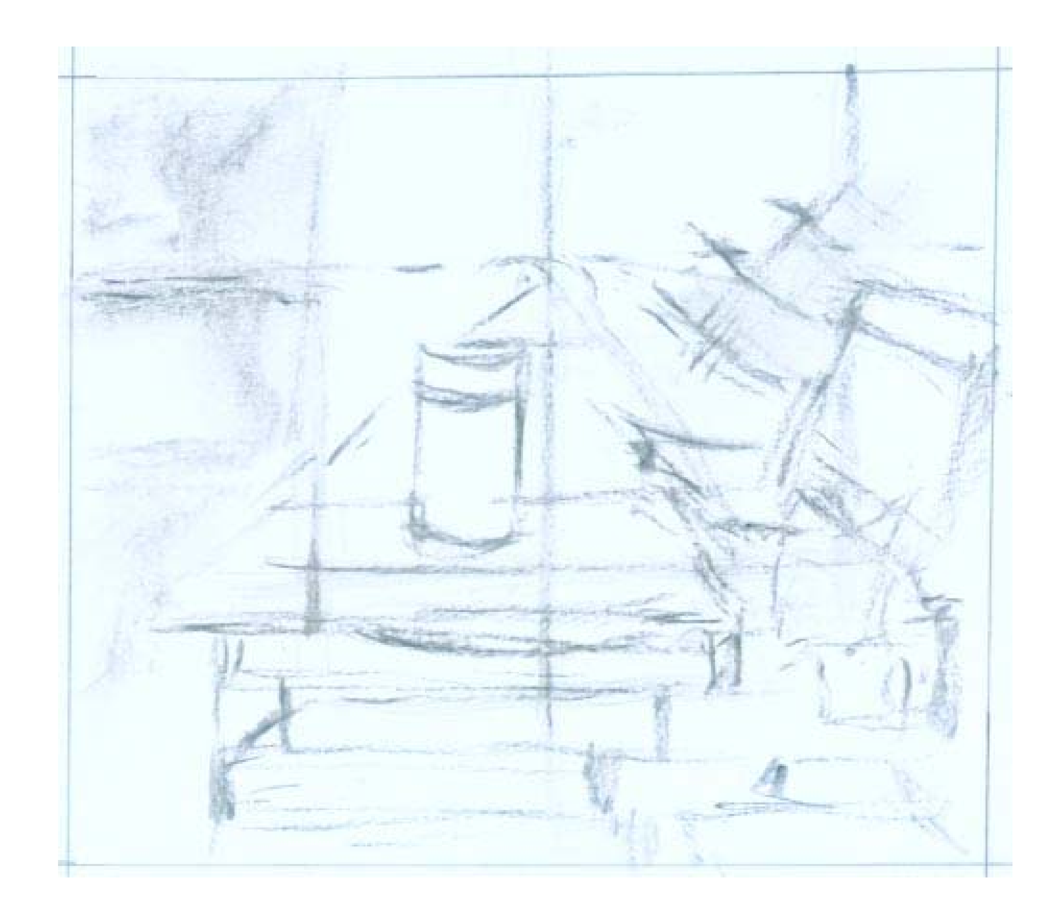
Y siempre hay el temor al comenzar en esto de que no serás capaz de dibujar eso que tienes delante, ¡claro!, si no lo has hecho nunca es lo más normal el no tener ni idea de por donde debes comenzar y como debes continuar...¿a que sí?.-Bueno pues la tarea es la mar de sencilla, lo primero que debes hacer es quitarte el temor a hacer el ridículo (importante), ten en cuenta que todos hemos empezado en algún momento y más o menos como vas a empezar tú.

Una vez te hayas decidido a abordar la tarea sin temor, mira que sencillo es trazar las cuatro o cinco primeras líneas:



Pero ¿y eso que es?, te preguntarás, pues te contesto: mucho para empezar, porque así con 5 líneas he determinado "a ojo" y más o menos donde está el centro, donde está situado el bote con los pinceles del primer plano, donde llegan las cortinas y la altura de la pila de libros.-Si es necesario, para asegurarme tomo alguna medida con la propia barra de carboncillo, más que nada para estar seguro de que voy por buen camino.

Paso ya a la segunda fase, donde haré alguna otra marca que me ayude; como ves se trata de "ir levantando el edificio poco a poco", no te preocupes ahora de sacar parecido, ni de las sombras ni los volúmenes, solamente encaja todo y ten en cuenta de las proporciones.-Donde veas un tarro de cristal, esboza solamente un rectángulo con las medidas reales y proporcionadas, donde veas la lámpara, limítate a un triángulo -teniendo en cuenta sus dimensiones y la inclinación del eje...Tal como esto:



¿Observas como se va construyendo todo poco a poco?, no hay prisa, borro algo con los dedos, corrijo una altura mal calculada, una inclinación que se me fué un poco...pero lo importante es que todo va encajando – es MUY IMPORTANTE tener siempre en cuenta la perspectiva, pues cualquier cosa que dibujes, siempre estará relacionada con ella; tienes que trazar una línea a la altura de tus ojos (ves que yo la he insinuado un poco por encima del tarro de cristal y está marcada con una línea de puntos).

Marcas sobre ella el "punto de fuga" de los objetos y adelante, todo deberá fugar allí, a pulso vas trazando líneas desde cada elemento hasta ese punto de fuga y verás como el rompecabezas vá tomando forma, sin duda.

Doy un pasito más y empiezo a dar volumen a los objetos: tan sencillo como marcar un poco con el carboncillo las zonas en sombra y con el dedo proceder a difuminarlas de forma muy suave:



Solo consiste en insinuar los objetos con unas sombras tenues, remarcar algunas zonas, empezar a dar la forma cilíndrica al tarro, delimitar objetos como la pila de libros ¿lo ves?

No te pares mucho a realizarlo todo a la perfección, prefiero que te quede algo peor, pero que adquieras rapidez y te habitúes a trabajar con "golpes de carboncillo", pues no estamos haciendo un dibujo realista --recuerda--, solo se trata de hacer un boceto previo.

Ya tendrás tiempo si quieres luego, de meterte de lleno con el boceto y ya con lápiz ir acabando la obra de tal manera que sea un trabajo todo lo detallado que quieras, pero ahora no amigo, ahora tan solo es un boceto, no te olvides.

No te pares tampoco a colocar cada cosa en su sitio y bien dibujada porque no es eso lo que hay que pretender ahora, donde veas un montón de objetos no muy definidos, tan solo deberás trazar unas líneas o curvas que simulen esos objetos, si acaso una sombras entre ellas, pero nada más; espero me comprendas lo que pretendo enseñarte.-Un boceto sirve para colocar todo en su sitio, pero no es necesario definirlo todo al detalle.



¿Lo ves?, concluído; en un tiempo de no más de media hora doy por terminado el boceto y me siento satisfecho con lo conseguido, no hay que pretender más en esta fase, en serio.

¿Un poco inclinado el tarro?, ¿alguna cosa no mantiene del todo las distancias?, es igual porque se trata repito, de un boceto que te sirve para "ver todo" en su lugar pero no es algo terminado aún...

¿Que quieres un dibujo muy elaborado?, sencillísimo pues recuerda que está todo con el carboncillo (por cierto si es una obra que te interesa te recomiendo fijarla un poco porque sino en cuanto toques con la ropa o mas manos todo se te borrará) y no tendrías más que coger ahora un lápiz blando y guiándote por el boceto, dar los toque finales tan detallados como prefieras, la base ya la tienes preparada.

¿Que quieres ahora hacer un cuadro al óleo, a acuarela?, sin ningún problema, fijas el dibujo como te comenté (ya sabrás que con un par de rociadas a unos 30 cm. con un spray de esos de fijar el cabello, de los más baratos), e igualmente tienes una base perfecta para empezar a dar color. Ya no hay error tanto de la ubicación de cada objeto como de las zonas de sombra y luz.

Bueno amigo, espero te hayan resultado interesantes estos consejos y te ayuden en el camino de soltarte a la hora de dibujar un boceto; pero no te equivoques, podría yo estar mostrándote lecciones a diario aquí, que como no practiques de continuo con cualquier modelo que se te ocurra (lo tienes en cualquier sitio como ves), no avanzarás en absoluto en la tarea.-Es como en todo, uno jamás aprendería a conducir por muchos vídeos que viese, si no se decide a practicar con un coche..., esto es igual: práctica=aprendizaje, si no lo haces así no avanzarás – Saludos y hasta otra.

MODELO: DESARROLLO DE UN COMIC

Este es una compilación de todo lo que ya se ha visto, esta es una historia que desarrollaré en 10 páginas con un promedio de 6 viñetas por pagina (con lo que queda un poco apretado para desarrollar la psicología del protagonistas, y el porque de sus acciones) principalmente para mostrarte una propuesta desde la idea hasta el boceto.

Talvez este modelo, te pueda servir para reflexionar como podría contar tú, esta historia que es el primer paso para desarrollar tu propio estilo, "SI LO PUEDES IMAGINAR, LO PUEDES HACER", con lo que ya no tendrás que escuchar sugerencias como las mías… ibuuu buu buuu!, pero ese es el proceso natural del aprendizaje. Ojo que aprendizaje no es lo mismo que conocimiento.

COMIC – MITOS Y LEYENDAS

IDEA

Un guerrero que asesina su cordura.

SINPOSIS

En el país de ARKURT, hace muchos siglo atrás, antes del nacimiento de las grandes civilizaciones, los grandes generales son llamados al gran Templo de la Luz por el Gran Maestro OPO GAFAIL, para dar inicio a una era de paz, sin embargo el general KALIN, atormentado por lo que dejo atrás, lucha por conservar su humanidad y la cordura. Esta es su historia – y si te preguntas de donde salieron esos nombre tan raros, pues del programa "HUMANCLATOR" en: http://www.loresdelsith.net/universo/aliens/c_clator.htm que te podría servir (si es que estas tan mareado como yo, con tantas alucinaciones).

ARGUMENTO

Planificación:
Pensando en realizar una historia corta, talvez de unas nueve (9) páginas, con seis (6) y talvez hasta con nueve (7) viñetas por página.

Argumento:

El general KALIN, llega con el amanecer de un nuevo día, en su nave, al Templo de la Luz.

El general es esperado por un sacerdote en la bahía de atraque, quien lo escolta a lo largo de un gran corredor, el cual esta flanqueado por las fuerza que cuidan el templo.

El general se desplaza detrás del sacerdote, meditativo y cabizbajo, hasta encontrarse frente a un gran edificio, al abrirse las puertas, el Gran Maestro le espera rodeado de sus sacerdotisas y demás generales.

Al estar todos presentes el Gran Maestro empieza los rezos seguido por sus sacerdotisas. El general KALIN KURRAK, estando en estado de meditación al igual que todos sus camaradas de armas, y de repente parece cambiar de ánimos.

Detrás de su manto saca sus armas con actitud ofensiva, se lanza sobre el Sumo Sacerdote asesinándolo, absorbiendo toda la energía de su cuerpo agonizante.

Siguen sus sacerdotisas, sus camaradas de armas le presentan batalla, pero KALIN KURRAK es más fuerte y también caen.

A estas alturas la única sobreviviente del Recinto, llega a sonar las campanas del templo, también cae ante el filo de las espadas de KALIN KURRAK. Las fuerzas del templo se abalanzan sobre las puertas despedazándolas.

Se inicia la contienda, todos caen en segundos. Una mujer de raras atuendos llega casi a la velocidad del rayo, para observar desde lejos como KALIN acaba con sus oponentes.

Esta mujer corre como el rayo, hasta KALIN, para rebanarlo en segundo, dos generales que quedaron rezagados, se alistan para darle el golpe de gracia.

Todo el templo estalla con el poder de una bomba nuclear, el resplandor se ve desde la distancia.

Ahora en un lugar derruido por el tiempo, parece la marca de las garras de un dragón y la silueta de una mujer cerca de la misma. Será la señal de nuevos males?

ESCALETA

1. La nave de KALIN llega al templo.
2. Avisan a KALIN del arribo al puerto.
3. KALIN ingresa al ascensor que lo llevará al pasaje de desembarco.
4. KALIN se encuentra con el sacerdote que lo va a guiar.
5. KALIN y el sacerdote cruzan juntos el pasillo.
6. KALIN y el sacerdote llegan al corredor principal flanqueado por los guardias del templo.
7. Las puertas del templo se entreabren para permitir el paso de KALIN.
8. El sumo sacerdote OPO GAFALI le recibe en el templo.
9. Sus camaradas de armas también le reciben.
10. El sacerdote y sus sacerdotisas inician los rezos.
11. KALIN en estado de meditación.
12. KALIN se encuentra en el campo lleno de cadáveres.
13. KALIN entabla conversación con un demonio
14. KALIN sale del trance con un semblante demoníaco
15. KALIN saca sus espadas
16. KALIN se incorpora a espaldas del sumo sacerdote
17. KALIN le asesta un golpe con su espada que lo atraviesa
18. El cuerpo del sumo sacerdote, emana una extraña energía
19. KALIN absorbe las energías del sumo sacerdote
20. KALIN asesina a las sacerdotisas
21. Los camaradas de armas de KALIN lo atacan
22. KALIN se defiende
23. KALIN asesina a sus camaradas de armas

24. Una sacerdotisa sobreviviente toca las campanas del monasterio
25. KALIN asesina a la sacerdotisa
26. Los guerreros del corredor principal se apresuran a ir al templo
27. Los guerreros destrozan las puertas del templo
28. KALIN yace arrodillado sobre el cuerpo del maestro
29. Los guerreros se lanzan sobre KALIN
30. KALIN los mata rápidamente
31. KALIN es el único que yace de pie
32. Una guardia del templo escucha le tañer de las campanas
33. La mujer corre tan veloz como el rayo
34. La mujer ve a KALIN de pie
35. La mujer corre hacia KALIN
36. KALIN ataca a la mujer
37. La mujer esquiva el golpe
38. La mujer lo rebana en segundos
39. Dos guardias llegan rezagados
40. Los guardias le asestan el golpe final a KALIN
41. El templo entero es cubierto por una explosión
42. El templo yace en ruinas
43. La silueta de una mujer arrodillada
44. Su ojo destella en las sombras.

FIN

<u>GUION</u>

Modelo

<u>PAGINA Nº #</u>

Viñeta Nº #
Descripción de la escena. PERSONAJE realiza una acción.

PERSONAJE (*Acotaciones*)
Dialogo del personaje y réplicas.

GUION – MITOS Y LEYENDAS

<u>PAGINA 1</u>

Viñeta 1
Nave, hibrida entre un dirigible y un barco, situada al costado de la torre de desembarco. Debajo de la nave se puede apreciar la ciudadela que circunda al Templo de la Luz y al mismo Templo.

Viñeta 2
En el interior de la nave en un salón desde el cual se aprecia el sol del atardecer, a través de los grandes ventanales del salón. El CAPITAN detrás de KALIN, le habla.

CAPITAN
Mi señor, hemos arribado, le esperan en la rampa de atraque.
KALIN
Gracias Capitán, puede retirarse.

Viñeta 3
Ascensor de la nave. KALIN se encuentra meditando sólo, mientras desciende el ascensor.
Viñeta 4
Ascensor de la nave, con las puertas abiertas. KALIN se encuentra con el SACERDOTE, que lo guiará con el SUMO SACERDOTE.

SACERDOTE
General KALIN, sea bienvenido lo estábamos esperando, por favor acompáñeme al Salón de Purificación que ahí le está esperando el Gran Maestro
NOTA: *Cada pausa en el dialogo, se representa gráficamente en el comic como un balón de texto unido a otro y otro, así sucesivamente.*

PAGINA 2

Viñeta 1
Pasillo con grandas flanqueado por guerreros armados y portando estandartes. KALIN y el SACERDORTE caminan por el pasillo, KALIN se ve serio.

GUERREROS (*Gritando*)
La nación de ARKURT, canta tus grandes hazañas, ¡Oh hijo del gran dragón!.

Viñeta 2
Unas graderías que llegan hasta las puertas de un gran salón. KALIN sigue al sacerdote hasta las graderías. El SACERDOTE le indica que continúe solo.

SACERDOTE
Mi señor le esperan detrás de esas puertas, por favor coninue.

Viñeta 3
Dos grandes puertas se abren dejando entrar la luz y en medio la figura de KALIN de pie.

Viñeta 4
En el Salón de Purificación, enfrente de KALIN se encuentra el Gran Maestro OPO GAFAIL quien lo recibe y detrás los generales y sacerdotisas.

GRAN MAESTRO
General KALIN gracias al Gran Dragón pudo regresar a nosotros vivo y victorioso.
KALIN
Gracias, Maestre Opo Gafail.
GRAN MAESTRO
Justo le estábamos esperando para iniciar los rituales de purificación, el pueblo los están esperando para honrarlos mis magnánimos generales.

Viñeta 5
Salón de Purificación. KALIN conversa con un de los generales.

GENERAL
Por todos los Dioses Kalin, me vas a tener que contar luego como salisteis de ese infierno.
KALIN
Desde luego Panaka, pero es una historia sangrienta.

GENERAL
Según los informes del Frente Oriental tus legionarios sufrieron grandes bajas más de la mitad de tus hombres murieron, talvez una exageración pero eso es lo que se dice en los informes.

PAGINA 3

Viñeta 1
Todos frente al Altar donde está la figura de un gran dragón. Kalin y todos los presentes se juntan para iniciar.

GRAN MAESTRO
Mis señores, vamos a empezar por favor, arrodillémonos frente al Gran Dragón, que su sabiduría ilumine nuestro camino y su fuerza sea nuestra fuerza.

Viñeta 2
Kalin arrodillado. Kalin está meditando.

CAJON DE TEXTO
Kalin se pierde en sus pensamientos

Viñeta 3
Campo gris lleno de cadáveres y cruces, Kalin yace de pie sobre la parte mas alta del campo. Kalin esta gritando.

KALIN (*Gritando*)
Esta es una carga muy pesada para mí, te ruego que me liberes.

PAGINA 4

Viñeta 1
Campo con cadáveres y cruces. Kalin se postra de rodillas frente a un gran (referido a su tamaño) demonio.

DEMONIO
Todo lo que tenías yace bajo estos campos, ya no te queda nada solo yo.
LEVANTATE te lo ordeno.

Viñeta 2
Fondo vacio. Kalin sale de su meditación sus ojos brillan como el esplendor del fuego.

Viñeta 3
Salón de Purificación. Kalin saca sus espadas que están detrás de su espalda, ocultas por su capa.

Viñeta 4
Salón de Purificación. Kalin yace erguido con sus espadas en cada mano, detrás del Gran Maestro.

Viñeta 5
Salón de Purificación. Kalin le asesta un doble tajo con sus espadas.

PAGINA 5

Viñeta 1
Salón de Purificación. Los rostros sorprendidos miran en dirección de Kalin.

Viñeta 2
Cuerpo del Gran Maestro tendido en el suelo sobre un gran charco de sangre. Del cuerpo del Gran Maestro brotan apéndices que se elevan como tentáculos de luz o energía.

Viñeta 3
Kalin se encuentra de pie. Kalin absorbe las emanaciones de energía del cuerpo sin vida del Gran Maestro.

Viñeta 4
Salón de Purificación. Kalín destaja a las dos sacerdotisas que se encuentran a su alcance.

Viñeta 5
Salón de Purificación. El general amigo de Kalín, se pone de pie y toma su espada.

GENERAL (*Gritando*)
Estas loco KALIN, esta poseído ahora debes morir maldito asesino.

Viñeta 6
Fondo vació. Kalin esquiva una espada que se dirigia hacia su rostro, detrás de Kalin se ve la imagen de un general de pie.

Viñeta 7
Fondo vacio. El general detrás de Kalin, es alcanzado por la espada que se le clava en el rostro.

PAGINA 6

Viñeta 1
Fondo vacio. Kalin destaja a sus camaradas de armas.

Viñeta 2
Salón de Purificación. Una sacerdotisa jala el cordón que acciona las campanas del templo.

Viñeta 3
Torre del campanario del Templo. Las campanas empiezan a repicar.

Viñeta 4
Salón de Purificación. Kalin de pie a espaldas de la sacerdotisa, la destaja con las espadas que lleva en cada mano.

Viñeta 5
Frontis del Salón de Purificación. Los guardias corren hacia el frontis del Salón de Purificación.

Viñeta 6
Vista interna del frontis del Salón de Purificación. Los guardias destrozan la puerta y se detiene justo en la entrada.

PAGINA 7

Viñeta 1
Cuerpo del Gran Maestro, junto al altar del Salón de Purificación. Kalin yace de rodillas ante el cuerpo del Gran Maestro, sujeta en cada mano sus espadas ensangrentadas.

Viñeta 2
Vista interna del frontis del Salón de Purificación. Los guardias se lanzan sobre Kalin.

Viñeta 3
Fondo vació. Kalin destaja a los guerreros que se arrojan sobre él, sus espadas cortan el aire destrozando las armaduras y ropas de sus atacantes.

Viñeta 4
Vista del altar del Salón de Purificación. Kalin es el único que se encuentra de pie espadas en mano.

Viñeta 5
Parte externa del Templo, más allá del Salón de purificación. Una Guardiana vestida con una ligera armadura, escucha las campanas y levanta la mirada.

CAJON DE TEXO
Minutos antes...

Viñeta 6
Fondo vacío. La mujer corre como el rayo a tal velocidad que solo se ve su estela.

Viñeta 7
Frontis del Salón de Purificación. La mujer ve al fondo la figura de Kalin espada en mano destajando al último guardia que queda en pie.

PAGINA 8

Viñeta 1
Salón de Purificación. Kalin lanza un tajo con su espada, misma que esquiva la guardiana.

Viñeta 2
Salón de Purificación. Mujer usando sus navajas, destaja a Kalin a gran velocidad.

Viñeta 3
Sala de Purificación. Kalin esta cayendo herido de muerte a lanzado sus espadas al aire, la guardiana se encuentra sobre la cabeza de Kalin mirándolo fijamente.

Viñeta 4
Frontis del Salón de Purificación, donde antes había una puerta. Llegan dos guerreros hasta la sala y ven a Kalin cogiendo las espadas de Kalin que se encontraban clavas justo en esta posición.

Viñeta 5
Salón de Purificación. Los dos guerreros arremeten simultáneamente contra Kalin cortándolo con sus espadas.

PAGINA 9

Viñeta 1
Templo de la luz explotando. Se aprecia una nube de polvo en forma de hongo que cubre todo Templo hasta las nuebes.

Viñeta 2
Ya no hay Templo, en su lugar paredes destrozadas, rocas y escombros, ha quedado algo del altar.

CAJON DE TEXO
Un año después…

Viñeta 3
Junto al altar, se ve una gran mancha probablemente donde cayó Kalin.

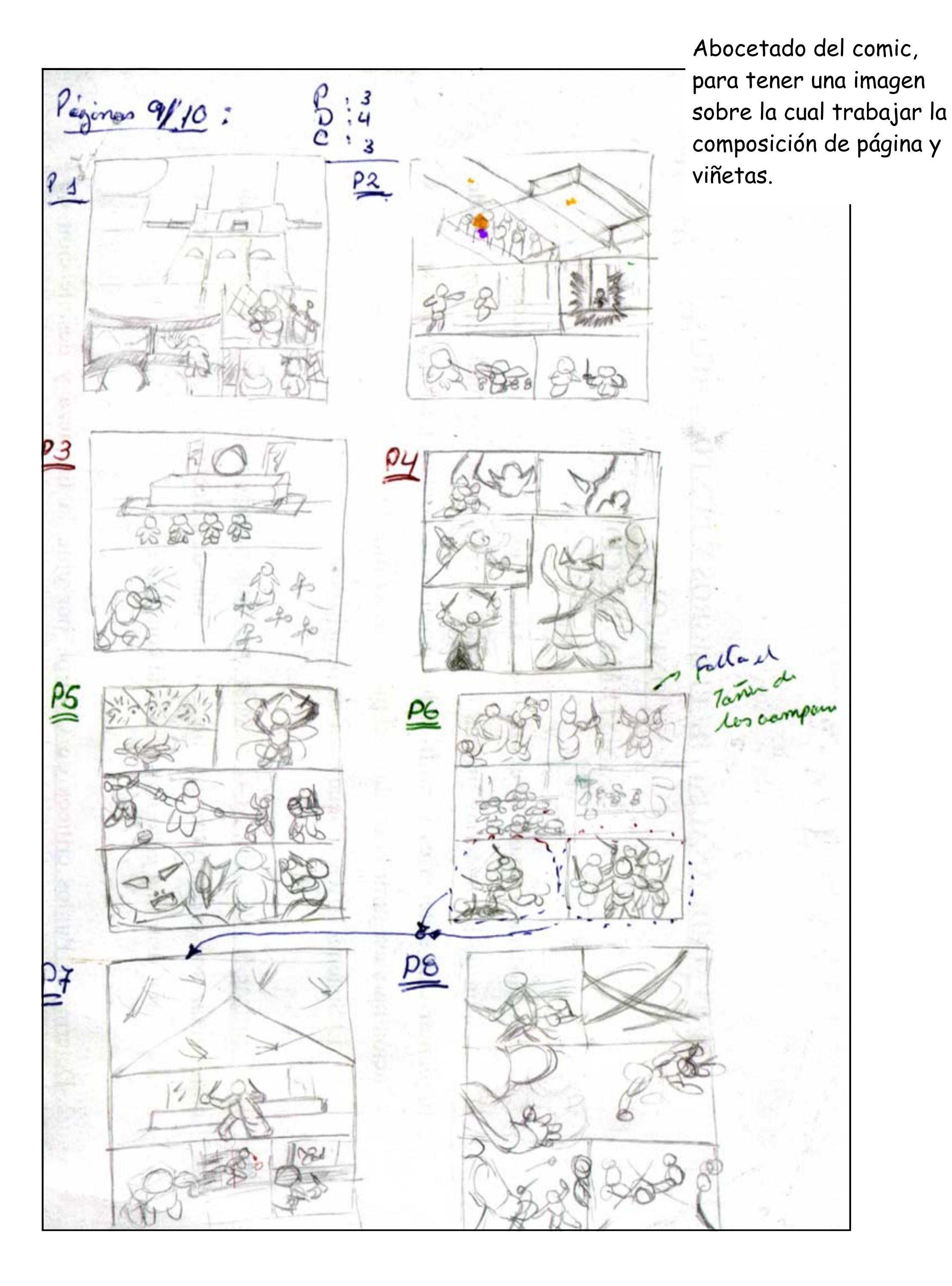
PAGINA 10

Viñeta 1
La silueta de una mujer de túnica y capucha, las sombras cubren la mitad de su rostro y parte del cuerpo. Aquel ojo que esta cubierto por las sombras brilla como el esplendor del fuego

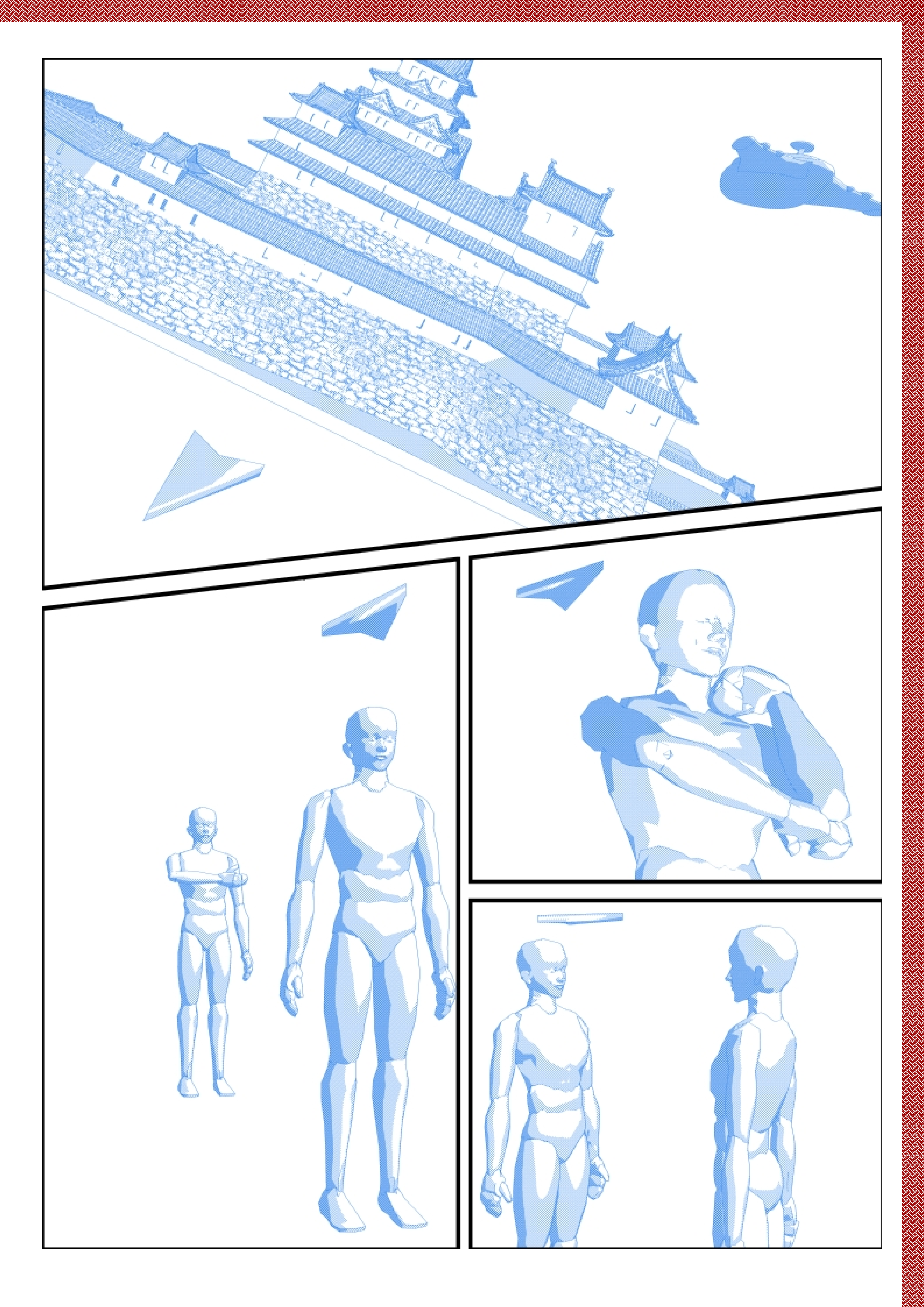
BOCETOS

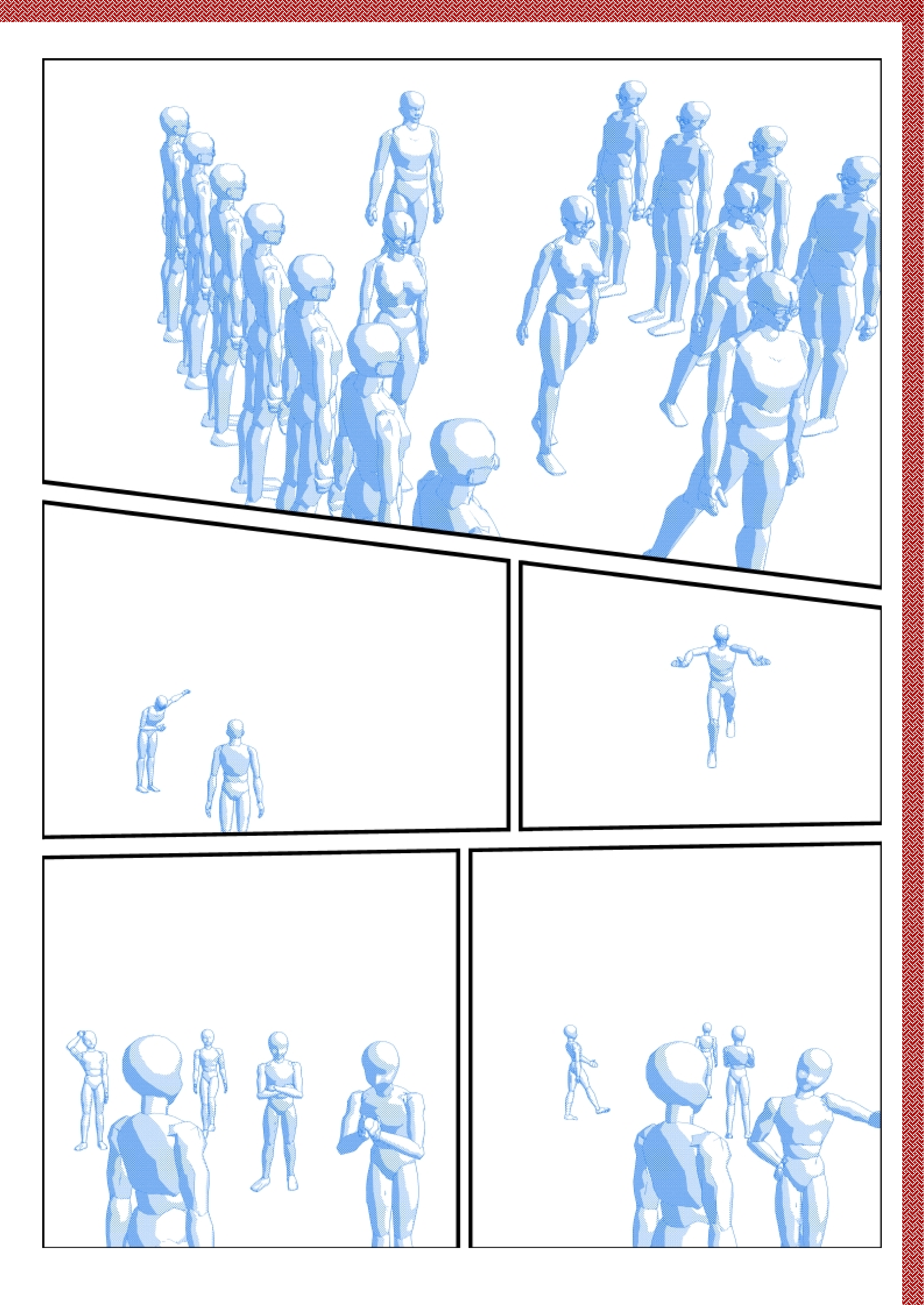
Para empezar a trabajar los bocetos del comic, primero he dibujando un bocetillo de comic, para tener una imagen de lo que quiero ilustrar y no tener que trabajar de memoria, ojo que este bocetillo no el rigor de los canones del dibujo, se trata de una pequeña ayuda para plantearnos desafíos mayores.

Finalizando el bocetillo, empiezo a esbozar los bocetos que van a ir, aquí te presento solo dos páginas ya que aprovecharé la ocasión para hablarte del manejo que hace Manga Estudio EX 3.0 para trabajar con modelos 3D, y la rotación de cámara.



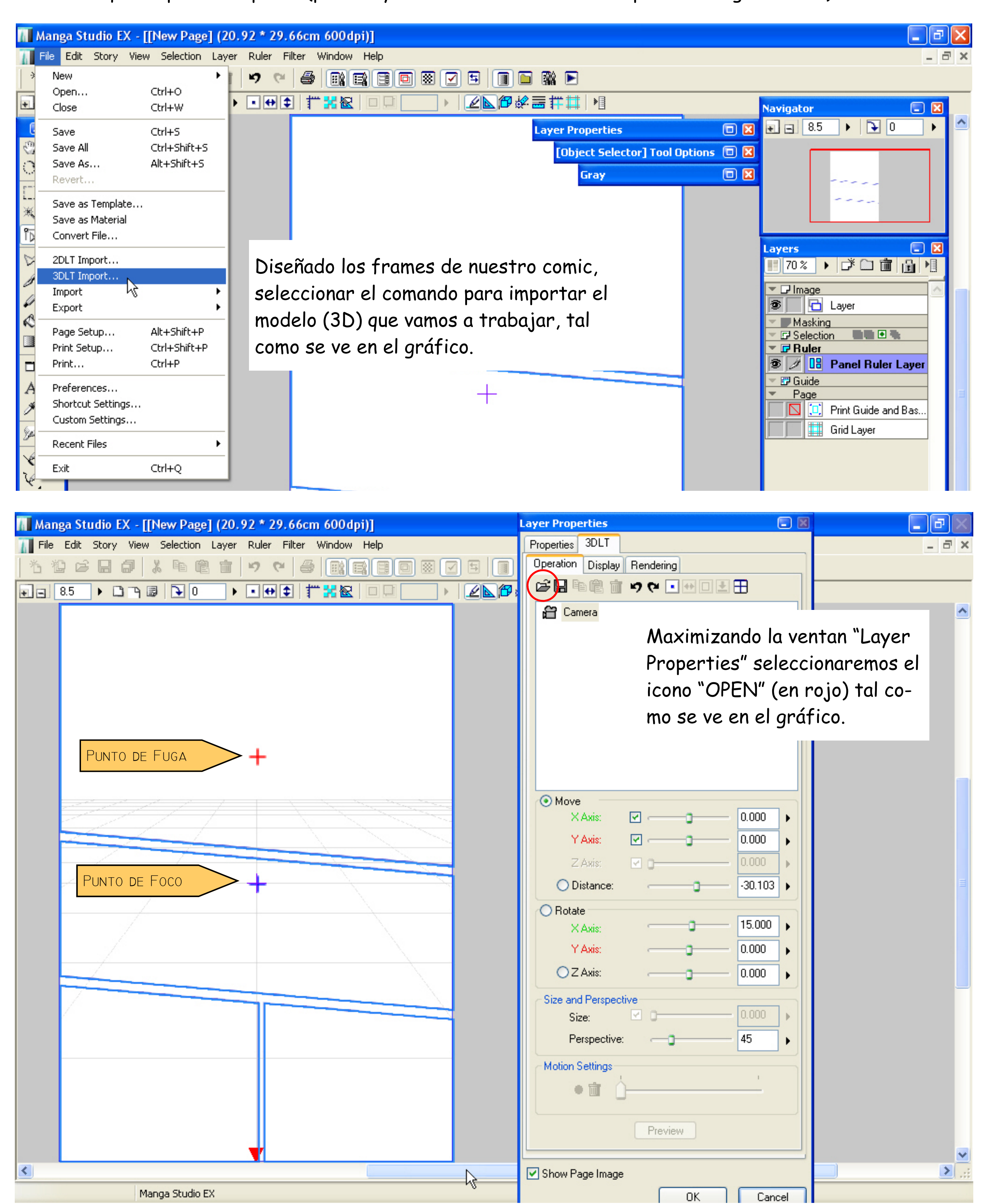
Abocetado del comic, para tener una imagen sobre la cual trabajar la composición de página y viñetas.





Aunque a estos bocetos les falta aun mucho para poder ser considerados como tal, espero haber despertado tu curiosidad de saber ¿cómo trabaja Manga Estudio los modelos 3D? (recuerdan al muñequito de madera “MACUTE” sobre la mesa de los dibujantes, puesto estos modelos digitales lo va a reemplazar, y si te parece que me he excedido con las explicaciones, se debe a que es un poquito difícil de entender sin una buena guía).

He aquí los primeros pasos (para mayor referencia leer “Guía Rápida al Manga Estudio).



Selecciono el "PUNTO DE FOCO" (en rojo) cliqueando con el Mouse sobre él, y sin soltar arrastro hasta posicionarlo aproximadamente sobre el centro del frame (viñeta) que voy a trabajar.

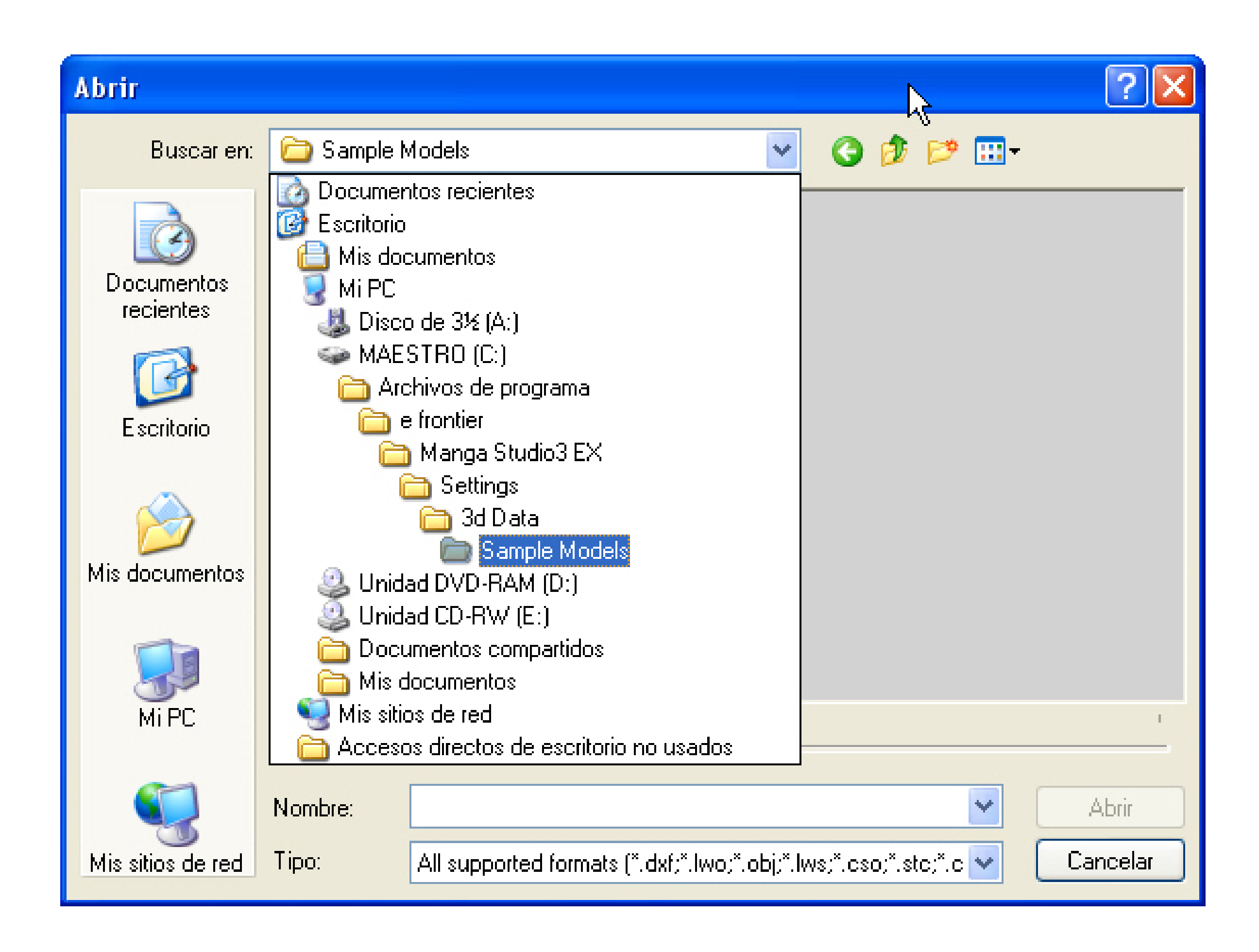
Cuando termino cliqueo el icono "OPEN" (en rojo), y selecciono un modelo en 3D, o bien uno de los que ofrece Manga Estudio o uno que de los que usted tenga.

Selecciono el "PUNTO DE FUGA" (en rojo) haciendo clic con el Mouse sobre él, y sin soltar arrastro hasta posicionarlo aproximadamente sobre el centro del frame (viñeta) que voy a trabajar.

Manga Estudio trabaja con solo determinados formatos (de los muchos que existen) para trabajar los modelos 3D (siendo el más usado el "*.3ds" que no se incluye en la lista, sin duda un punto débil del Manga Estudio), estos son los que se muestra en el gráfico.

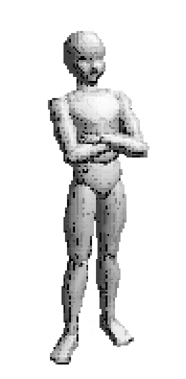
All supported formats (*.dxf;*.lwo;*.obj;*.lws;*.cso;*.stc;*.csd)
AutoCAD DXF (*.dxf)
LightWave Object (*.lwo)
Wavefront (*.obj)
LightWave Scene (*.lws)
Manga Studio 3D Object (*.cso)
Shade To Manga Studio (*.stc)
Manga Studio 3D Dialog(*.csd)

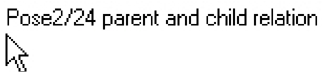
Manga Estudio incluye una variedad bastante amplia de modelos y personajes, en diferentes posiciones, géneros y pensando en la variedad de comics y mangas presenta modelos de super derformes (esos hombrecitos cabezones y de cuerpo chiquito), así como objetos. Para acceder a ellos seguir la ruta que se muestra líneas abajo.

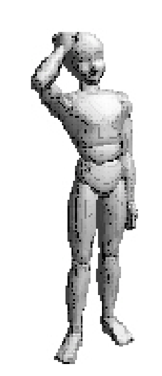


Manga Estudio para facilitar el acceso a los modelos que ofrece los ha agrupado, tal como se aprecia en el gráfico, proporcionando modelos de personajes, solos o en pareja interactuando con ellos (lucha, romance, etc) y en una variedad de posiciones, a veces representan poses unitarias o son parte de un conjunto de acciones como caminatas, futbol, etc. Por lo que te sugiero le des una mirada a cada uno de ellos para saber exactamente de que se trata.

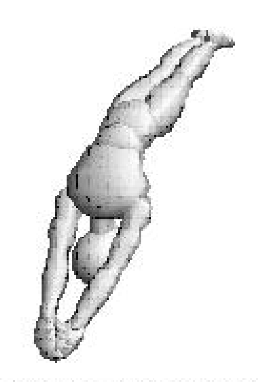
Del fólder "Ver 1 human models" selecciono la carpeta que se muestra en el grafico. Sólo aquellos modelos que indiquen en su descripción que contiene más de un frame, mostraran diferentes posiciones como los que se muestran en la página siguiente (solo se muestran tres, suficientes para que sepas de que se trata) y para visualizarlos desplaza el dial con el puntero del Mouse, tal como se muestra en el gráfico.







Pose3/24 parent and child relation



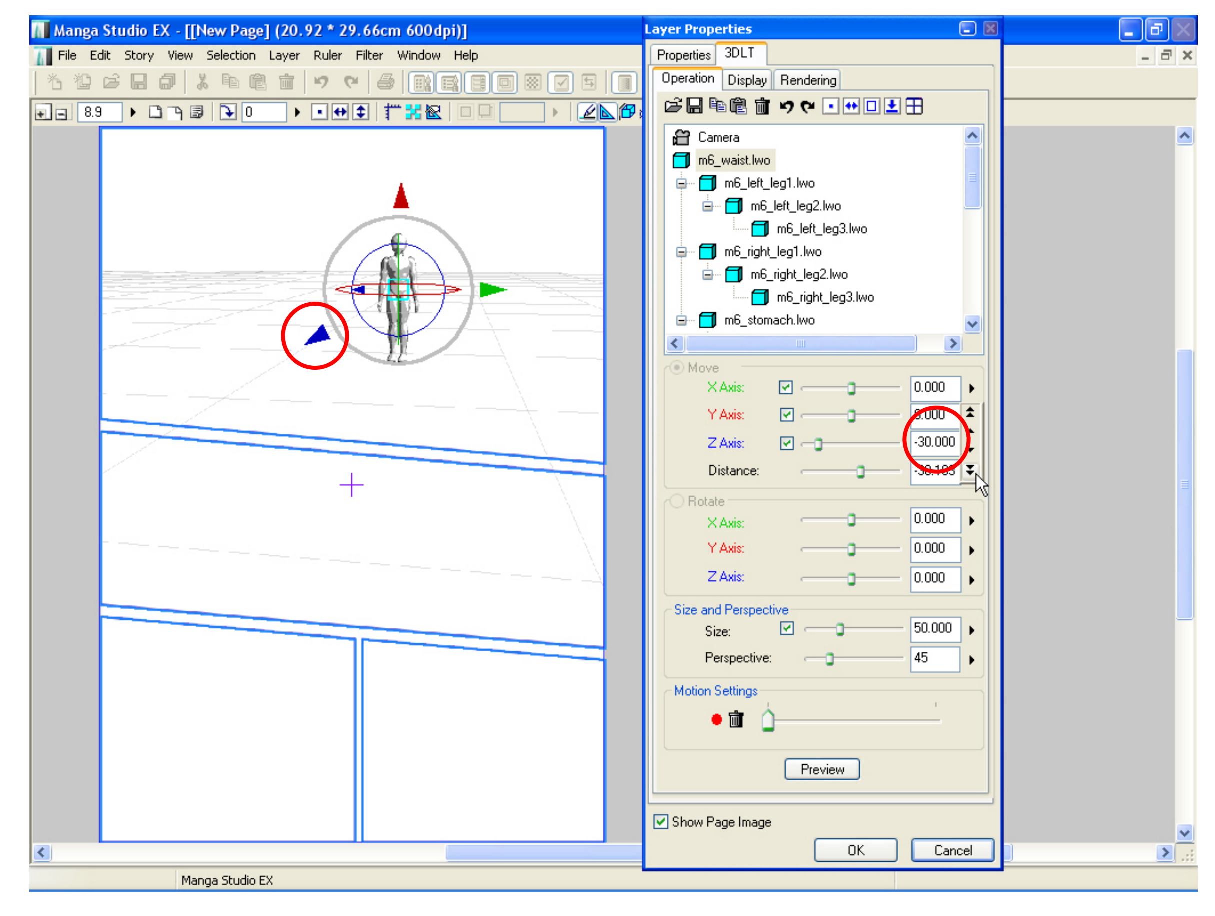
Pose24/24 parent and child relation

Selecciono el modelo en este caso el N° 1 y cliqueo el botón "ACEPTAR", se mostrará una pantalla tal como muestra el gráfico. Nuestro modelo se ubicará aprox. en el centro del PUNTO DE FOCO, usando como punto de referencia (coordenada o,o,o) para contar los desplazamientos en los tres ejes, el "EJE Y" arriba (+) y abajo (-), el "EJE X" derecha (+) e izquierda (-) y el "EJE Z" adelante (+) y atrás (-); para el caso de las rotaciones en los tres eje, sigue los convencionalismos existentes, anti-horario (+) y horario (-) o la llamada "Regla de la Mano Derecha" (ojo que YO no le puse ese nombre, así se le llama… ^-^) , con toda seguridad no todos entienden esto y menos si hablamos de los tres ejes, incluso para mi es un dolor de cabeza, por lo que te sugiero gires tu modelo, primero en un eje, hasta entender perfectamente como es que van los signos positivo (+) o negativo (-) y que tipo de giro representa, para luego continuar con el siguiente.

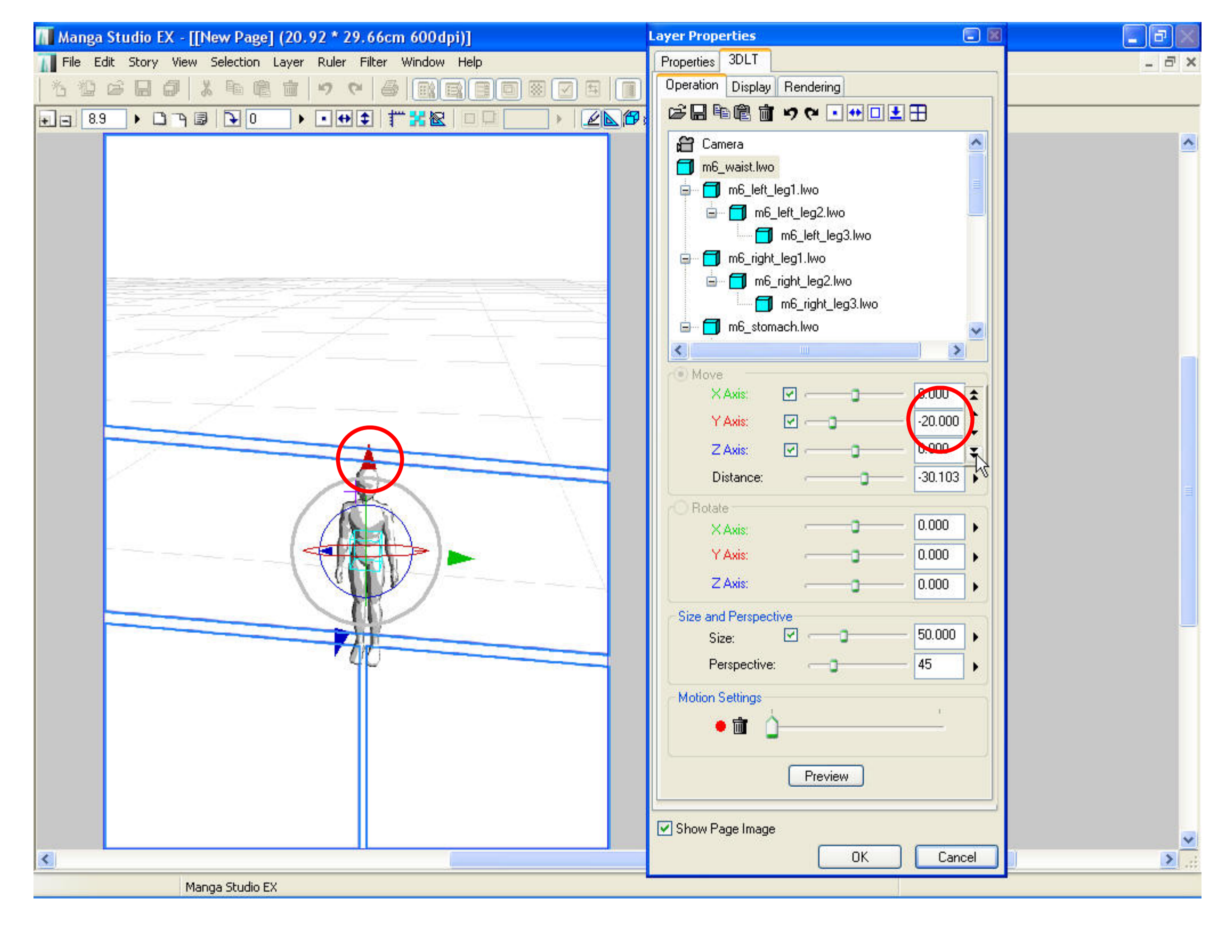
Y debido a que estamos en una vista de todo la página, innecesaria de momento, hago un zoom [CRTL] [+] para acercarme al modelo y ver que es lo que estoy haciendo. Este zoom no afecta en nada al modelo ni a los comandos que se están o estarán trabajando.

Incremento las proporciones del modelo, si no esta seleccionado, selecciónelo ahora (en rojo) y cliqueando sobre el boton "SIZE" tal como se muestra en el gráfico, ingresara una medida (que le permita visualizar su modelo sin dificultad).

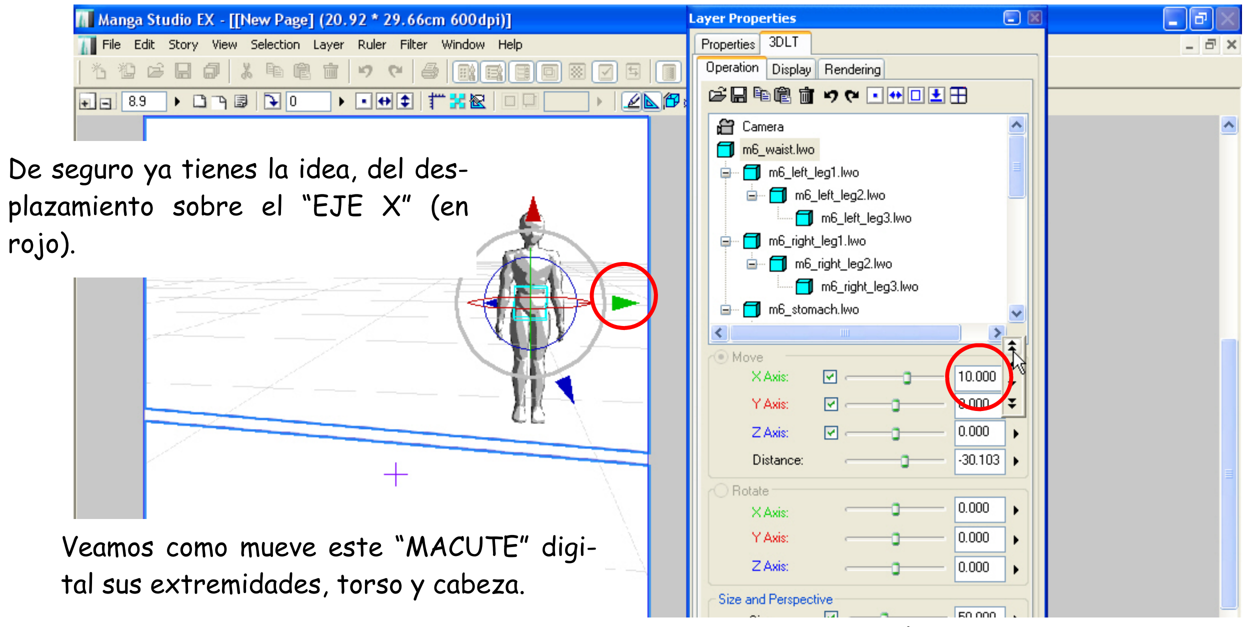
Aquí te muestro como se vería un desplazamiento en el "EJE Z" (en azul) observa que el colore del eje es idéntico al color del eje del cuadro de dialogo. Y los signo más (+) o menos (-) indican el tipo de desplazamiento.



Igualmente te muestro como se vería un desplazamiento en el "EJE Y" (en rojo) observa que el colore del eje es idéntico al color del eje del cuadro de dialogo. Y los signos más (+) o menos (-) indican el tipo de desplazamiento.

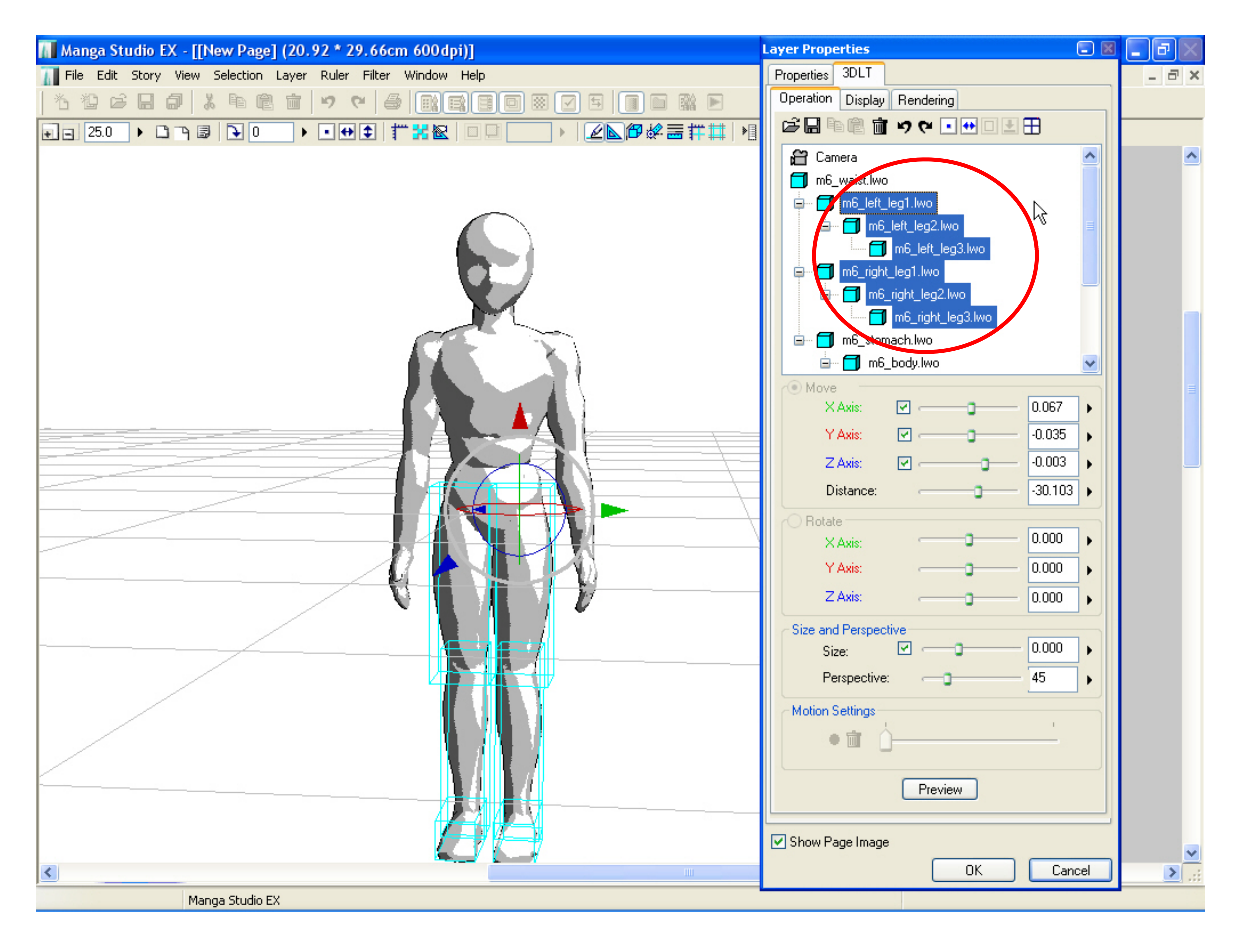


De seguro ya tienes la idea, del desplazamiento sobre el "EJE X" (en rojo).



Veamos como mueve este "MACUTE" digital sus extremidades, torso y cabeza.

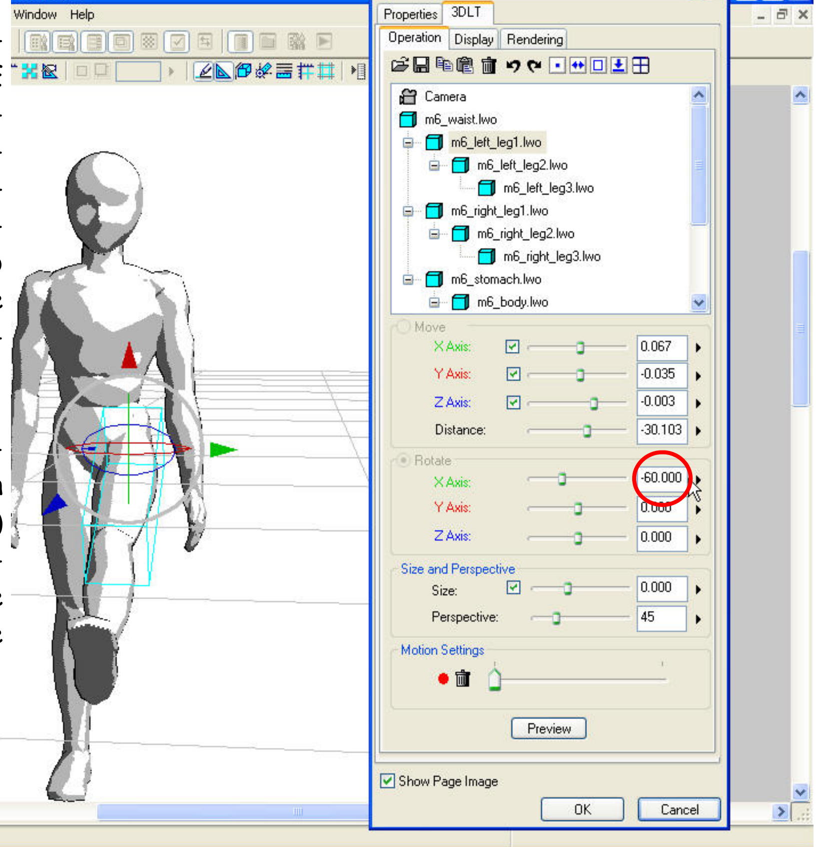
Para mover las extremidades, torso y cabeza del modelo, **SOLO** y **ÚNICAMENTE usaremos** los comandos **ROTATE (ROTACION)**. Nuestro modelo esta divido en segmentos emulando nuestro cuerpo por lo que el desplazamiento de los mismos será igual a como movemos nuestras extremidades, torso y cabeza. En el gráfico solo he seleccionado las piernas, entrepiernas y pies para que grafique lo que se ha dicho (bloques en celeste). Si desplazo mi hombro en el "EJE Z", le seguirían en ese movimiento, brazos, antebrazos, muñeca, manos y dedos, EXACTAMENTE IGUAL se va a mover este modelo, esto quiere decir que el movimiento del tronco (que puede ser tu hombro, por ejemplo) afectará a las ramas (que será toda tu extremidad superior), pero cuando las ramas se muevan estas no afectan al tronco. Veamos un ejemplo.

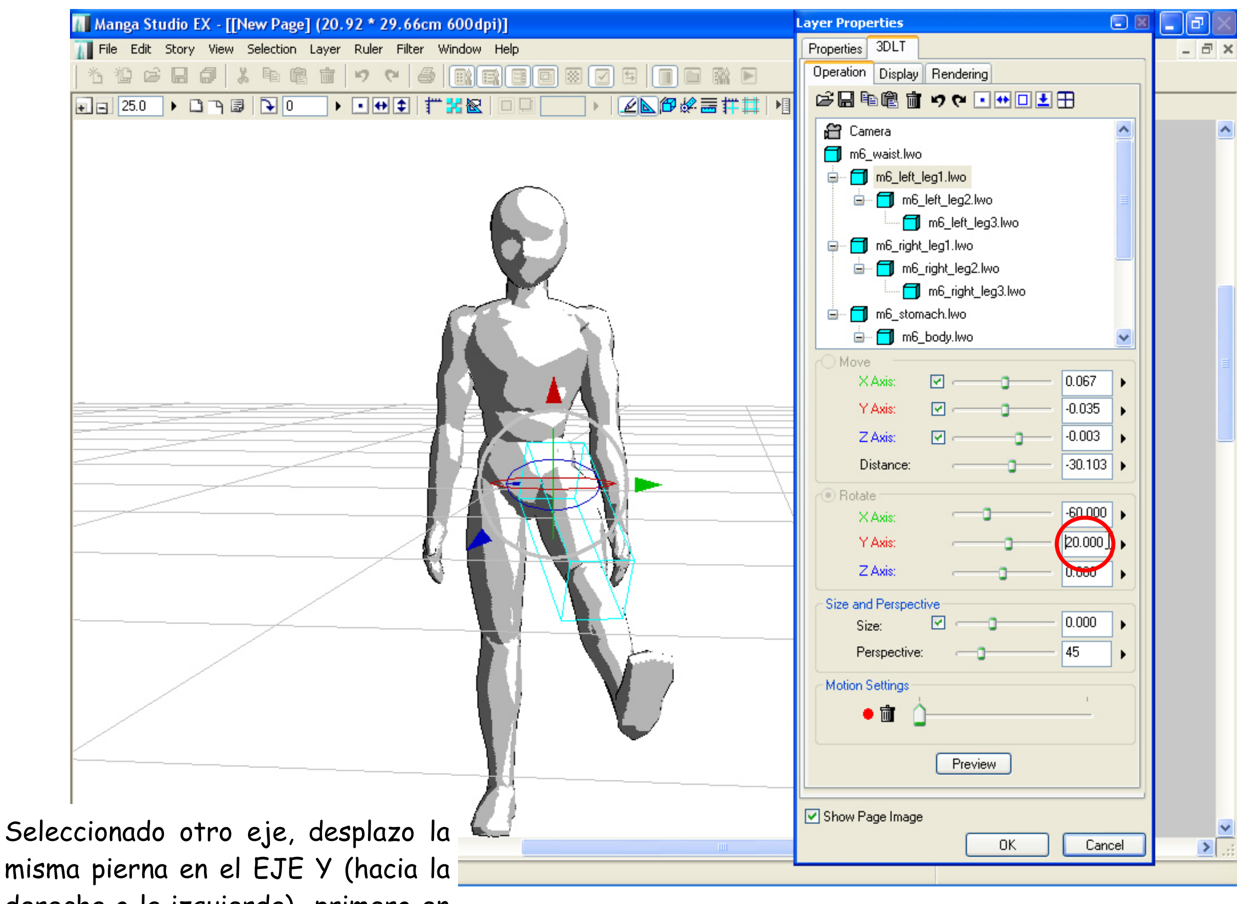


Primero el sistema de coordenadas de las partes del cuerpo cambia, el centro ya no será el PUNTO DE FOCO, sino el **PUNTO DE UNIÓN** de las partes del cuerpo, los signos mantienen el convencionalismo existente (extendiendo tu pulgar derecho, oriéntalo según el EJE que vas a trabajar y gira los dedos hacia la palma, a este movimiento se le asigna el signo positivo).

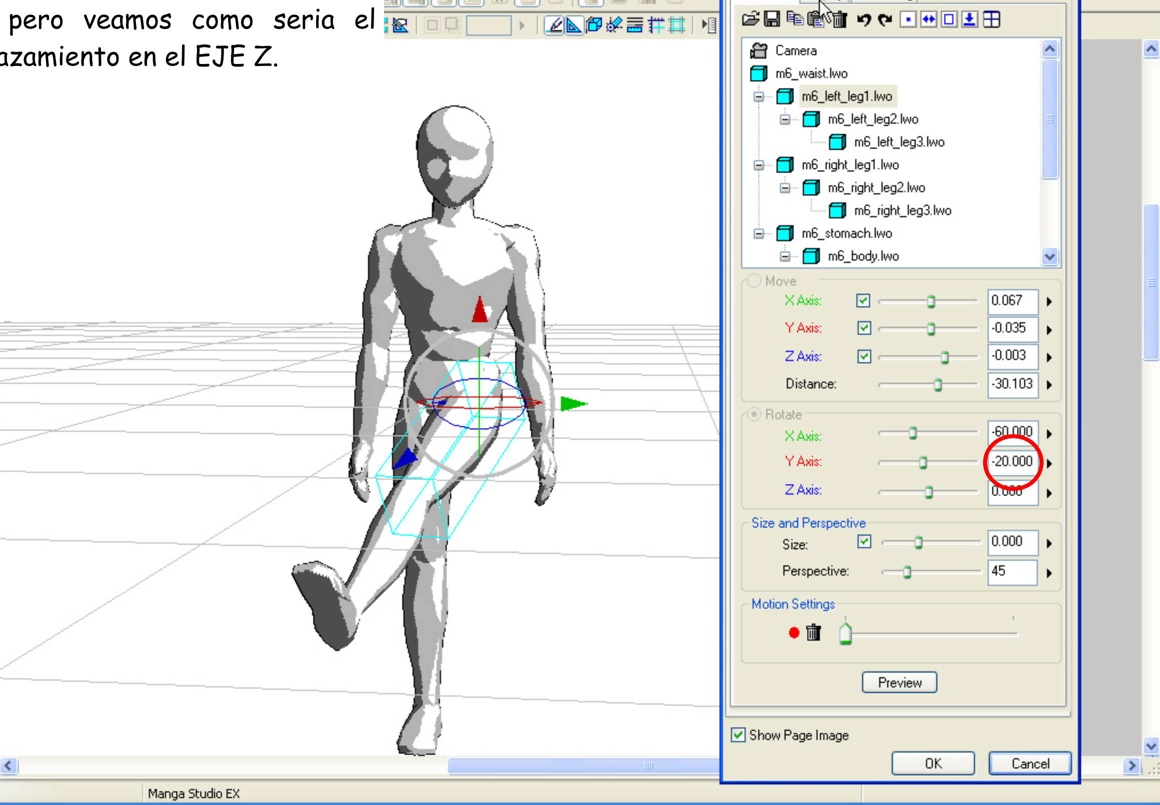
Y la rotación o desplazamiento también es de acuerdo al PUNTO DE UNIÓN, esto de seguro te va llevar, hasta que lo practiques y asimiles, a que tu modelo adopte posturas bastante raras, en ese caso digita el valor cero (0) hasta llevarlo a su posición inicial, para cada parte girada, esto es mejor que el comando "deshacer".

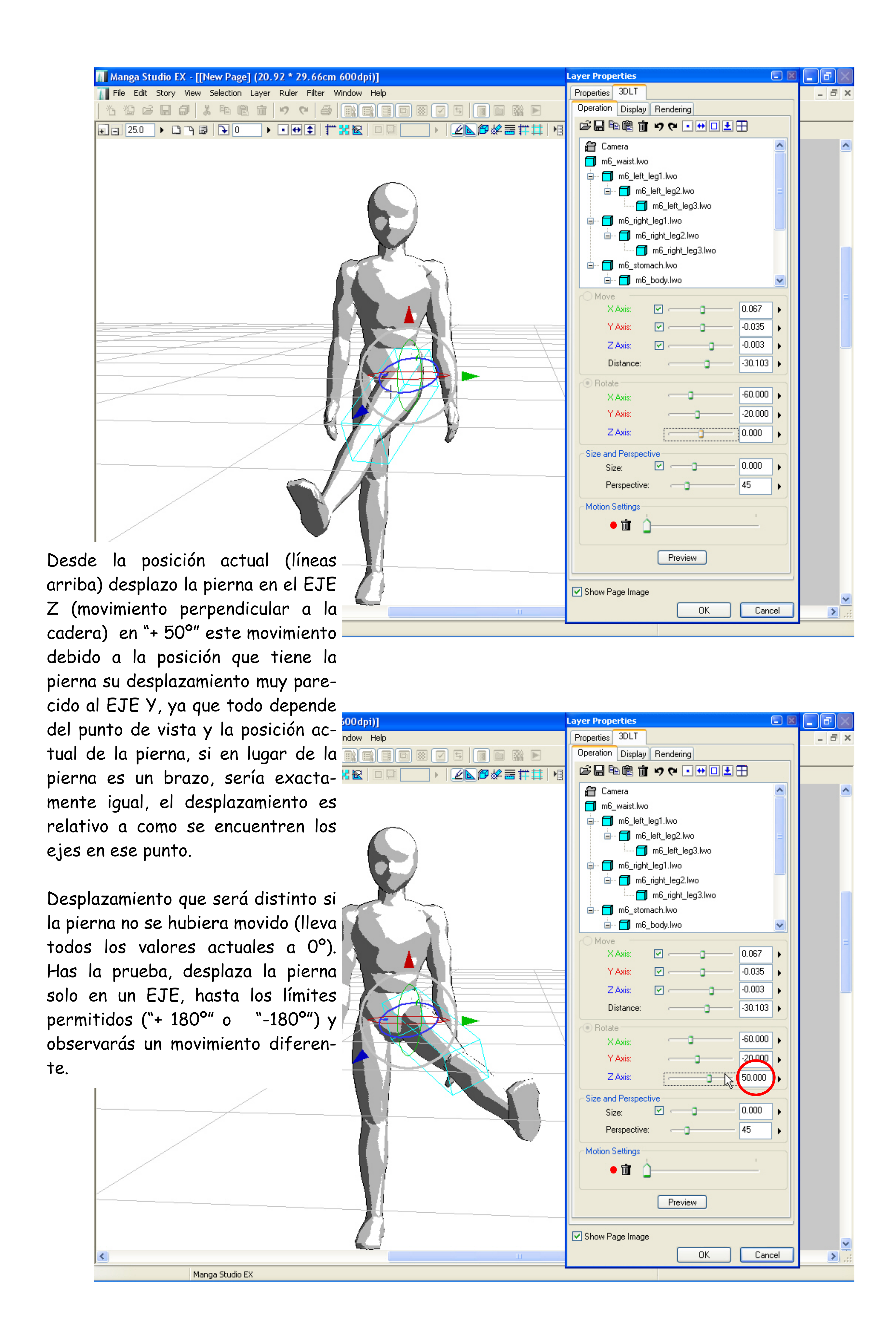
He seleccionado la "pierna derecha" (bloque celeste) la desplazo en el EJE X (hacia atrás o adelante) primero en "+ 60º" y luego en "-60º". Vemos que sin necesidad de seleccionar el pie derecho, este también se mueve.





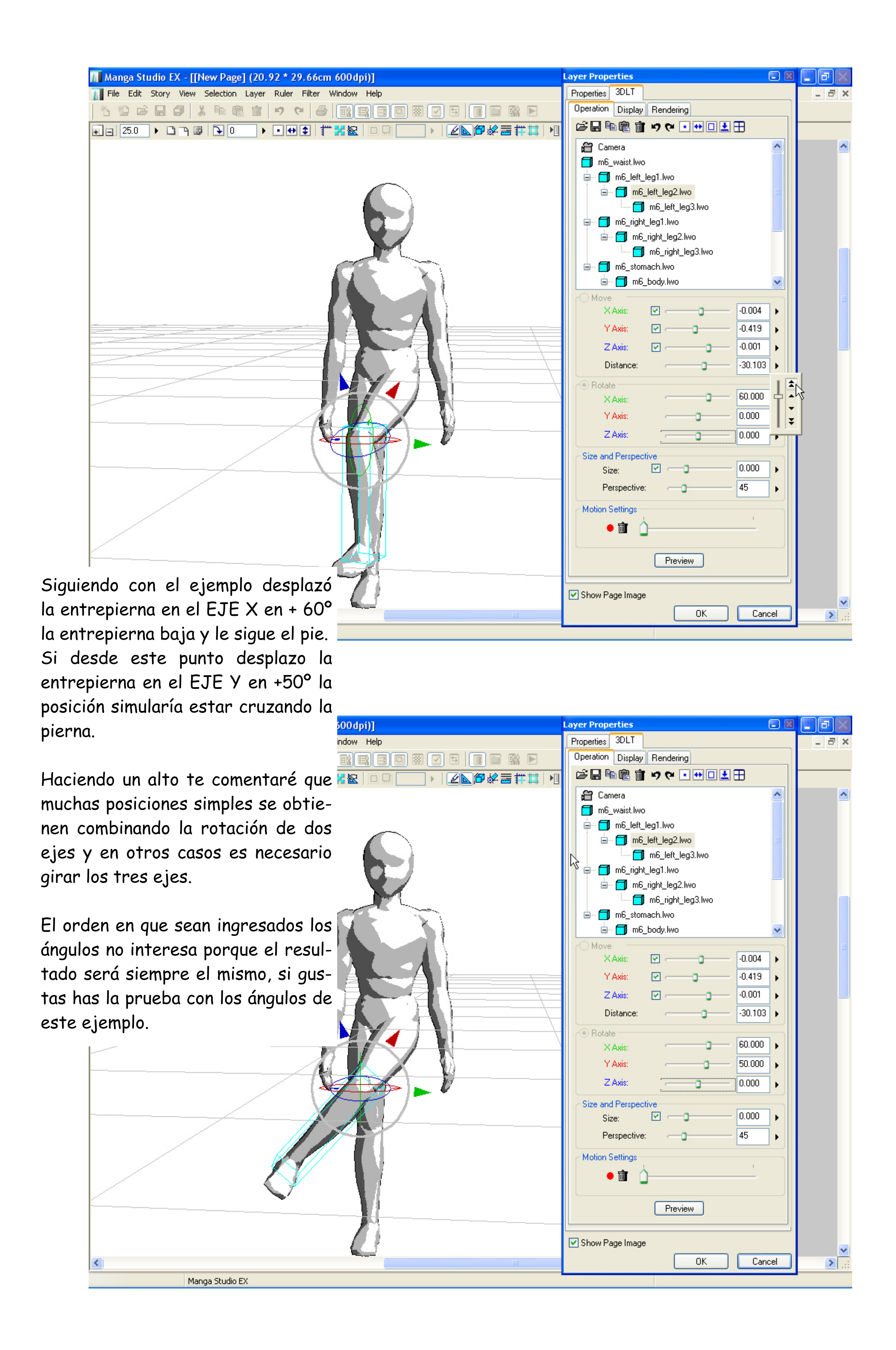
Seleccionado otro eje, desplazo la misma pierna en el EJE Y (hacia la derecha o la izquierda) primero en "+ 20º" y luego en "- 20º". Vemos que sin necesidad de seleccionar el pie derecho, este también se mueve. Espero que ya hayas captado la idea, pero veamos como seria el desplazamiento en el EJE Z.





Desde la posición actual (líneas arriba) desplazo la pierna en el EJE Z (movimiento perpendicular a la cadera) en "+ 50°" este movimiento debido a la posición que tiene la pierna su desplazamiento muy parecido al EJE Y, ya que todo depende del punto de vista y la posición actual de la pierna, si en lugar de la pierna es un brazo, sería exactamente igual, el desplazamiento es relativo a como se encuentren los ejes en ese punto.

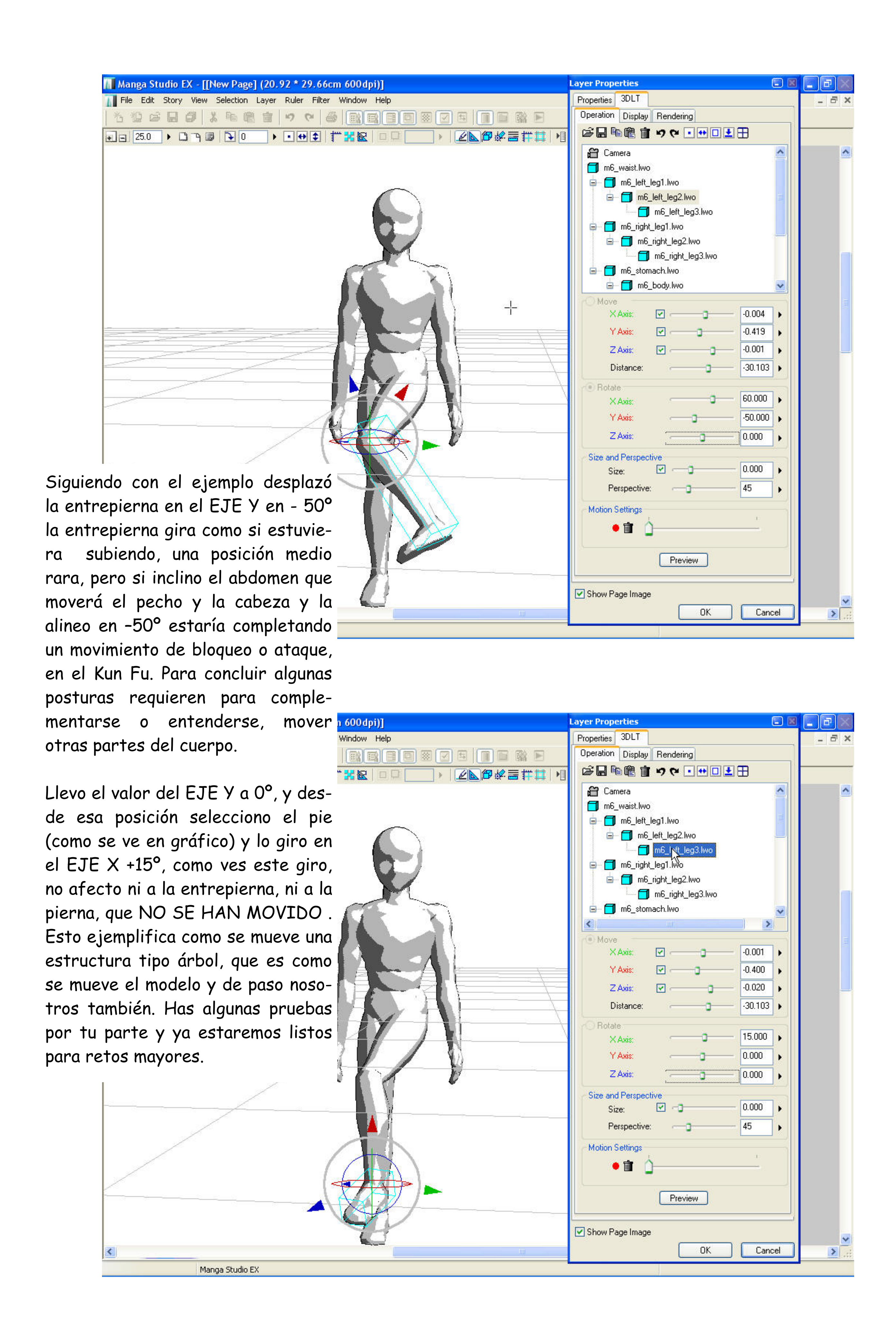
Desplazamiento que será distinto si la pierna no se hubiera movido (lleva todos los valores actuales a 0°). Has la prueba, desplaza la pierna solo en un EJE, hasta los límites permitidos ("+ 180°" o "-180°") y observarás un movimiento diferente.



Siguiendo con el ejemplo desplazó la entrepierna en el EJE X en + 60º la entrepierna baja y le sigue el pie. Si desde este punto desplazo la entrepierna en el EJE Y en +50º la posición simularía estar cruzando la pierna.

Haciendo un alto te comentaré que muchas posiciones simples se obtienen combinando la rotación de dos ejes y en otros casos es necesario girar los tres ejes.

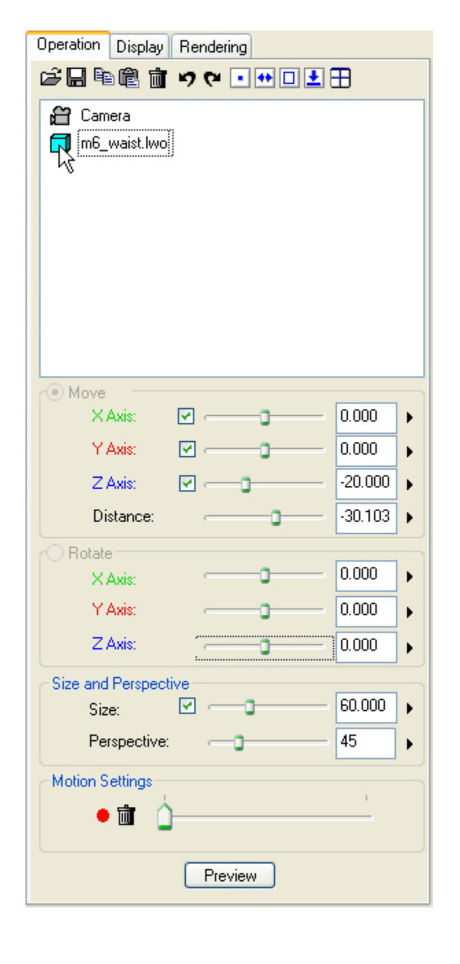
El orden en que sean ingresados los ángulos no interesa porque el resultado será siempre el mismo, si gustas has la prueba con los ángulos de este ejemplo.



Siguiendo con el ejemplo desplazó la entrepierna en el EJE Y en - 50º la entrepierna gira como si estuviera subiendo, una posición medio rara, pero si inclino el abdomen que moverá el pecho y la cabeza y la alineo en –50º estaría completando un movimiento de bloqueo o ataque, en el Kun Fu. Para concluir algunas posturas requieren para complementarse o entenderse, mover otras partes del cuerpo.

Llevo el valor del EJE Y a 0º, y desde esa posición selecciono el pie (como se ve en gráfico) y lo giro en el EJE X +15º, como ves este giro, no afecto ni a la entrepierna, ni a la pierna, que NO SE HAN MOVIDO . Esto ejemplifica como se mueve una estructura tipo árbol, que es como se mueve el modelo y de paso nosotros también. Has algunas pruebas por tu parte y ya estaremos listos para retos mayores.

Haciendo una prueba muevo la CABEZA de mi modelo -45º en el EJE Y, como ya hemos visto solo girará la cabeza y no todo el torso.

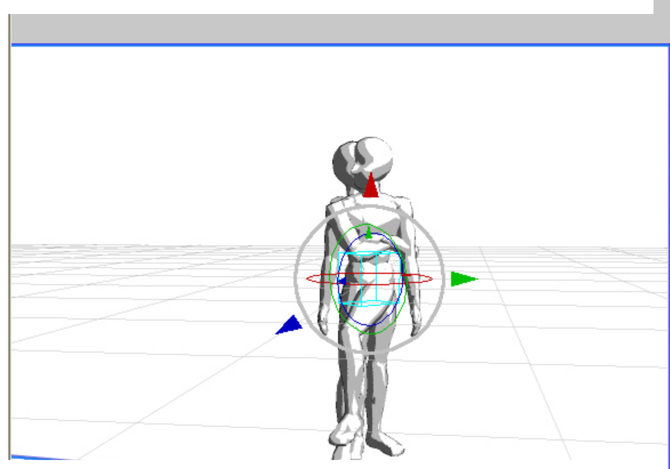


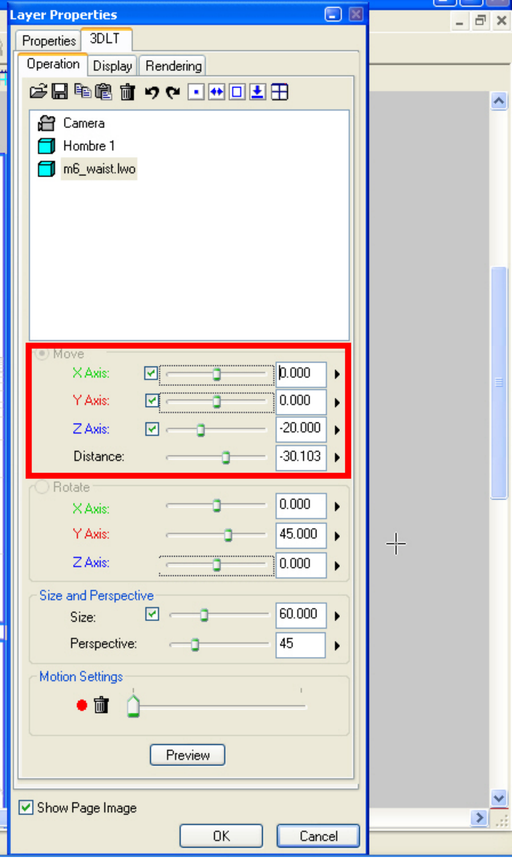


Si quisiera añadir más modelos a la escena, y todos tuvieran el mismo nombre, sería un tanto difícil de poder seleccionar ese que estoy buscando, por lo que Manga Estudio te permite renombrar el modelo, ¿cómo? Primero cliquea el modelo que quieres renombrar y luego vuelve a cliquear sobre él para poder cambiar su nombre, tal como se muestra en el gráfico. Y eso es todo.

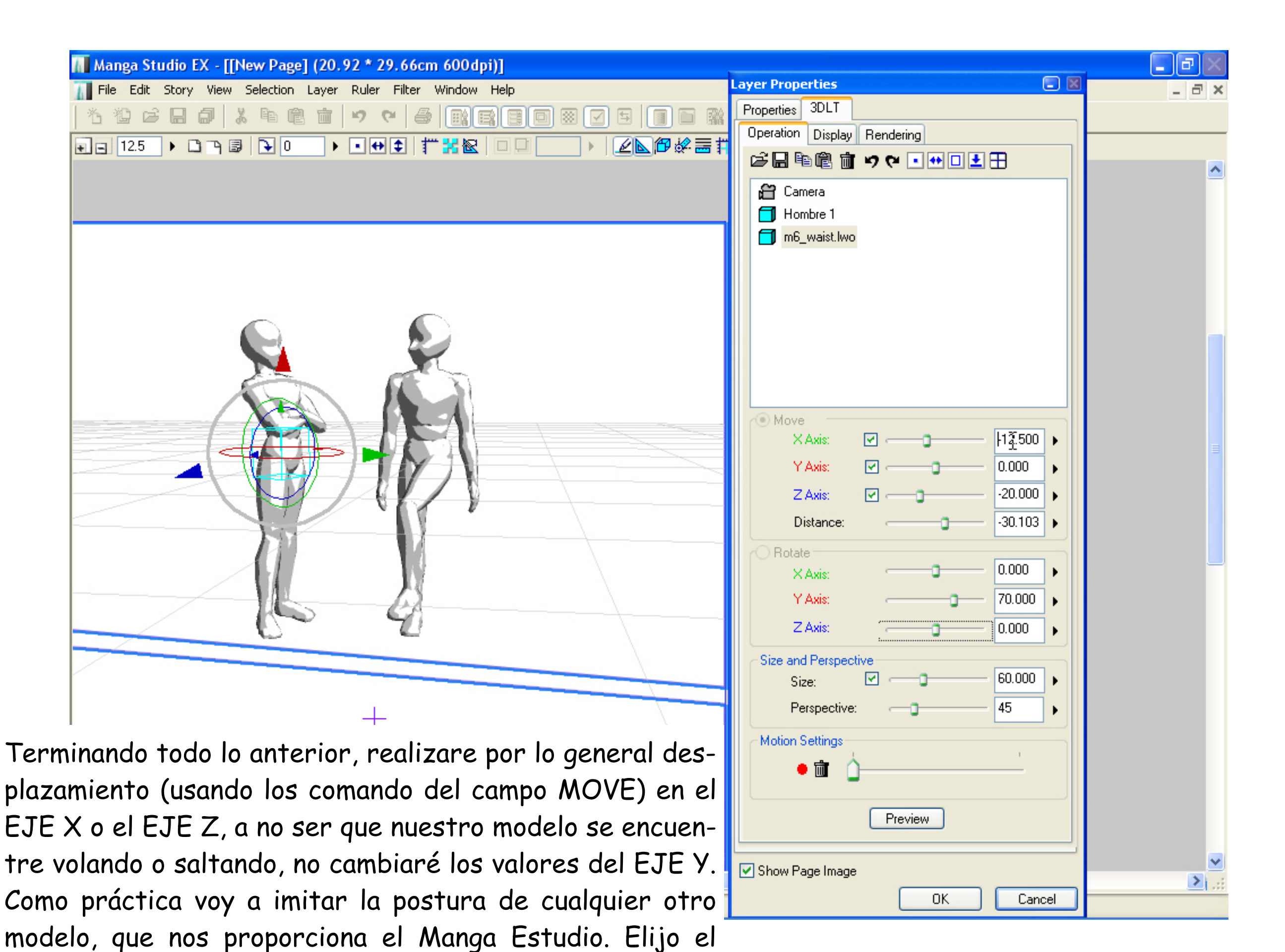
Veamos que sigue.

Añado un muñeco más a la escena, sin importar que valores tenga, haremos coincidir los valores del campo MOVE, usando como referencia los valores del muñeco "HOMBRE 1" (primer modelo ingresado), y lo mismo haremos por cada muñeco, objeto, avión, tanque, etc. eso si **GUARDANDO LAS PROPORCIONES** por ejemplo, un **AVION NO PUEDE TENER EL MISMO TAMAÑO QUE UN MUÑECO**, pero dos o más muñeco si tienen que tener el mismo tamaño, tal como se ve líneas abajo. En cuanto al valor del campo ROTATE de momento los dejamos como están.





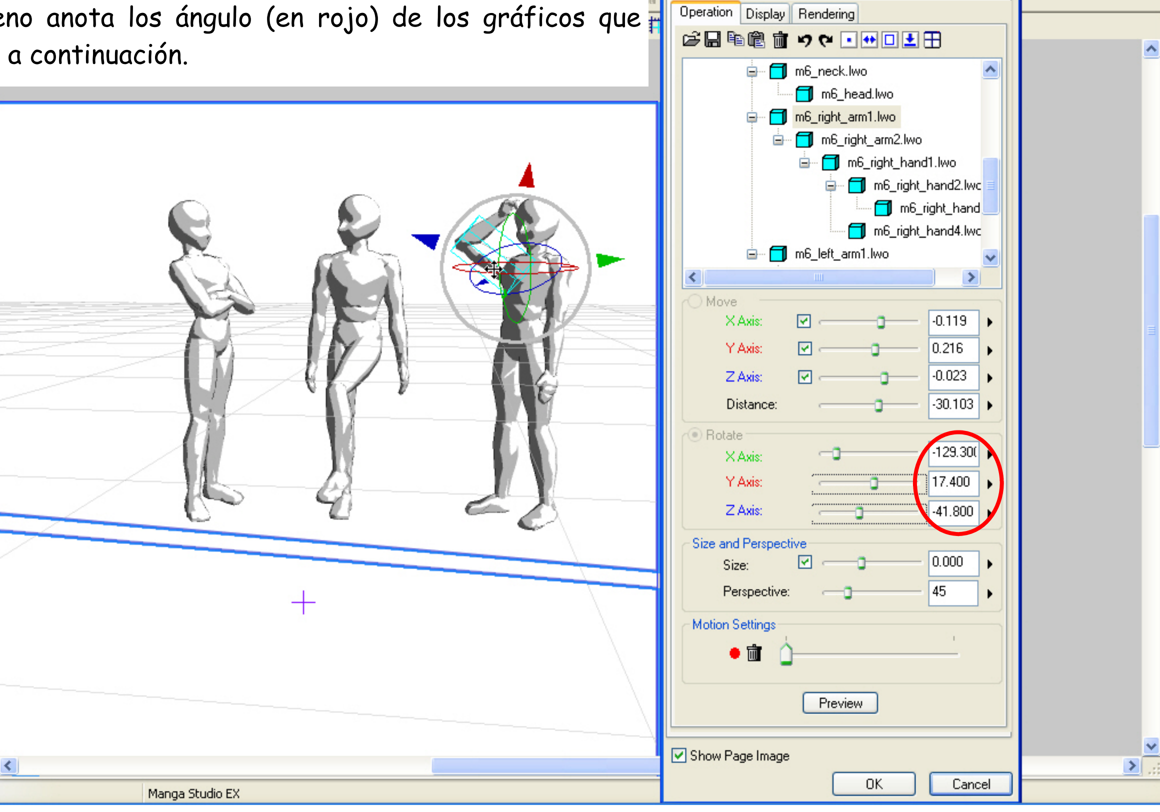
Lo que hemos hecho al ingresar a todos los mismo valores, es **UBICARLOS EN EL MISMO PLANO**, esto es importantísimo, cuando realicemos los movimientos de cámara , más adelante, mantendremos **LA PERSPECTIVA** del cuadro y el **ENCAJE** general de los modelos y objetos, en la ilustración (que TERMINAREMOS A MANO). En este punto ya puedes girar a tu muñeco de acuerdo a como estés componiendo la viñeta, en mi caso he girado +45° en el "EJE Y" (anteriormente tenia un valor de +23°) para que aparenten estar mirándose.



Terminando todo lo anterior, realizare por lo general desplazamiento (usando los comando del campo MOVE) en el EJE X o el EJE Z, a no ser que nuestro modelo se encuentre volando o saltando, no cambiaré los valores del EJE Y. Como práctica voy a imitar la postura de cualquier otro modelo, que nos proporciona el Manga Estudio. Elijo el muñeco como se ve líneas abajo.

Primero lo llevo al mismo plano y a partir de ese punto lo traslado a su posición final. Y para imitar la posición del nuevo modelo (seleccionado, como se ve en el gráfico) **INICIARÉ POR EL TRONCO** para luego ir bajando, ¿Qué como es eso? Anotaré los ángulos que se han ingresado, primero brazo, antebrazo, muñecas, manos y dedos y si te preguntas, si puedes **SALTEARTE EL ORDEN**, empezar primero por las manos u omitir alguna parte del cuerpo del modelo, la respuesta es un rotundo **NO**, por que recuerda que todas las partes son una cadena que siguen el **MOVIMIENTO DEL TRONCO**.

Y bueno anota los ángulo (en rojo) de los gráficos que siguen a continuación.



Manga Studio EX - [[New Page] (20.92 * 29.66cm 600dpi)]

File Edit Story View Selection Layer Ruler Filter Window Help

Layer Properties

Properties 3DLT

Operation Display Rendering

m6_neck.lwo
m6_head.lwo
m6_right_arm1.lwo
m6_right_arm2.lwo
m6_right_hand1.lwo
m6_right_hand2.lwo
m6_right_hand3.lwo
m6_right_hand4.lwo
m6_left_arm1.lwo

Move
X Axis: -0.084
Y Axis: -0.284
Z Axis: 0.001
Distance: -30.103

Rotate
X Axis: -109.90(
Y Axis: 16.600
Z Axis: 43.200

Size and Perspective
Size: 0.000
Perspective: 45

Motion Settings

Preview

Show Page Image

OK Cancel

Manga Studio EX

Manga Studio EX - [[New Page] (20.92 * 29.66cm 600dpi)]

File Edit Story View Selection Layer Ruler Filter Window Help

Layer Properties

Properties 3DLT

Operation Display Rendering

m6_neck.lwo
m6_head.lwo
m6_right_arm1.lwo
m6_right_arm2.lwo
m6_right_hand1.lwo
m6_right_hand2.lwo
m6_right_hand3.lwo
m6_right_hand4.lwo
m6_left_arm1.lwo

Move
X Axis: -0.034
Y Axis: -0.234
Z Axis: -0.001
Distance: -30.103

Rotate
X Axis: -3.200
Y Axis: -83.800
Z Axis: -18.800

Size and Perspective
Size: 0.000
Perspective: 45

Motion Settings

Preview

Show Page Image

OK Cancel

Manga Studio EX

Manga Studio EX - [[New Page] (20.92 * 29.66cm 600dpi)]

File Edit Story View Selection Layer Ruler Filter Window Help

Layer Properties

Properties 3DLT

Operation Display Rendering

m6_neck.lwo
m6_head.lwo
m6_right_arm1.lwo
m6_right_arm2.lwo
m6_right_hand1.lwo
m6_right_hand2.lwo
m6_right_hand3.lwo
m6_right_hand4.lwo
m6_left_arm1.lwo

Move
X Axis: -0.011
Y Axis: -0.065
Z Axis: 0.008
Distance: -30.103

Rotate
X Axis: 0.000
Y Axis: 0.000
Z Axis: 36.000

Size and Perspective
Size: 0.000
Perspective: 45

Motion Settings

Preview

Show Page Image

OK Cancel

Manga Studio EX

Manga Studio EX - [[New Page] (20.92 * 29.66cm 600dpi)]

File Edit Story View Selection Layer Ruler Filter Window Help

Layer Properties

Properties 3DLT

Operation Display Rendering

m6_neck.lwo
m6_head.lwo
m6_right_arm1.lwo
m6_right_arm2.lwo
m6_right_hand1.lwo
m6_right_hand2.lwo
m6_right_hand3.lwo
m6_right_hand4.lwo
m6_left_arm1.lwo

Move
X Axis: 0.002
Y Axis: -0.037
Z Axis: 0.007
Distance: -30.103

Rotate
X Axis: 0.000
Y Axis: 0.000
Z Axis: 63.500

Size and Perspective
Size: 0.000
Perspective: 45

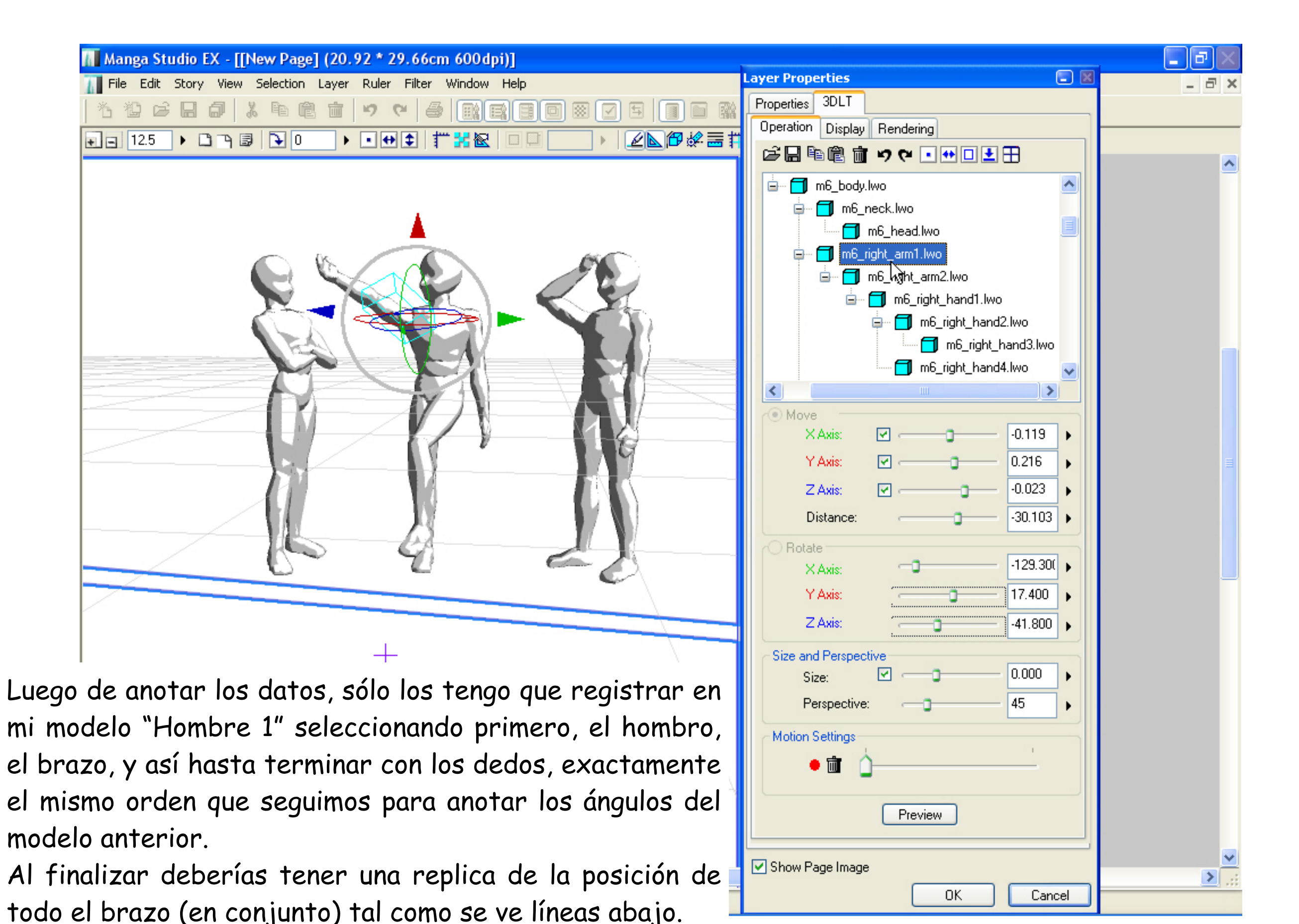
Motion Settings

Preview

Show Page Image

OK Cancel

Manga Studio EX



Luego de anotar los datos, sólo los tengo que registrar en mi modelo "Hombre 1" seleccionando primero, el hombro, el brazo, y así hasta terminar con los dedos, exactamente el mismo orden que seguimos para anotar los ángulos del modelo anterior.

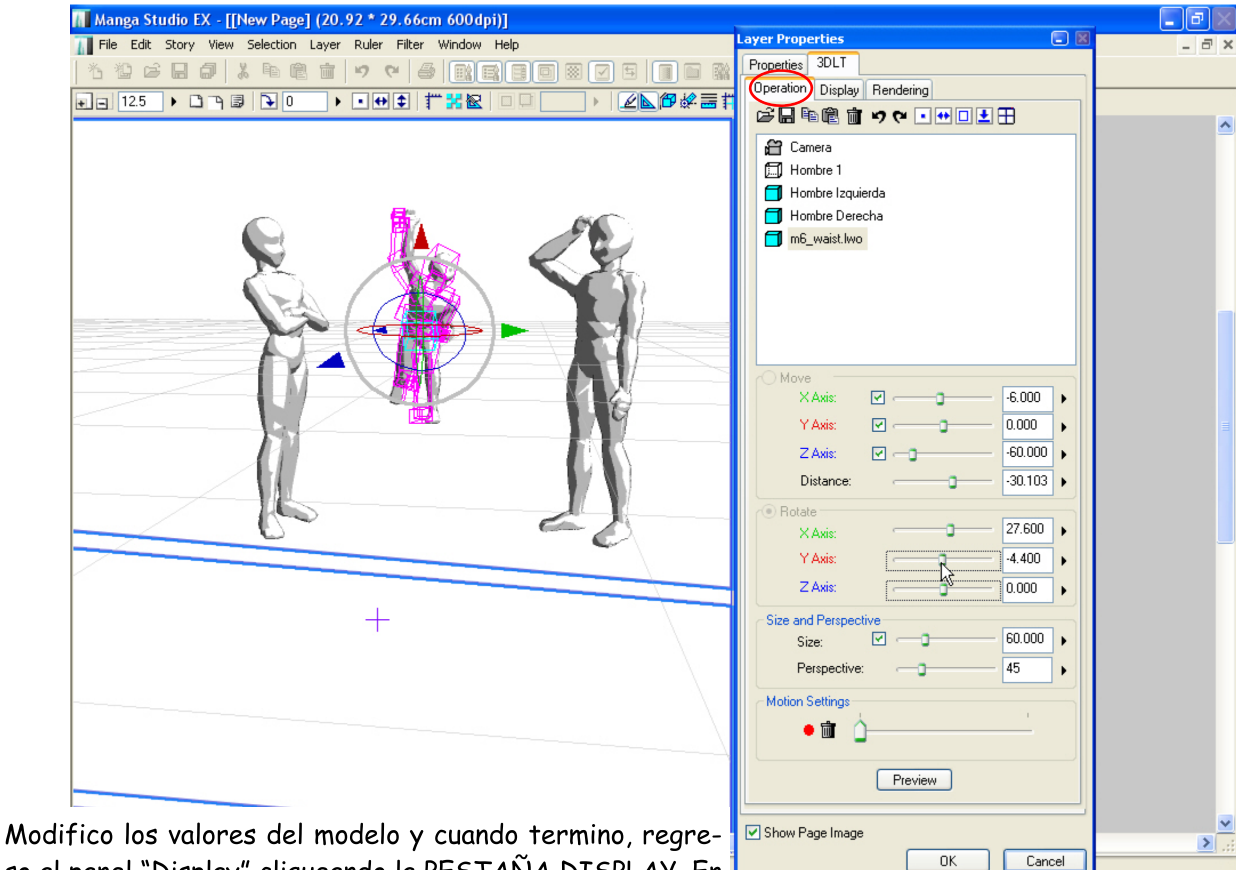
Al finalizar deberías tener una replica de la posición de todo el brazo (en conjunto) tal como se ve líneas abajo.

Manga Estudio ofrece una gran cantidad librerías que te pueden servir de práctica para entender como funciona el desplazamiento de los modelos.

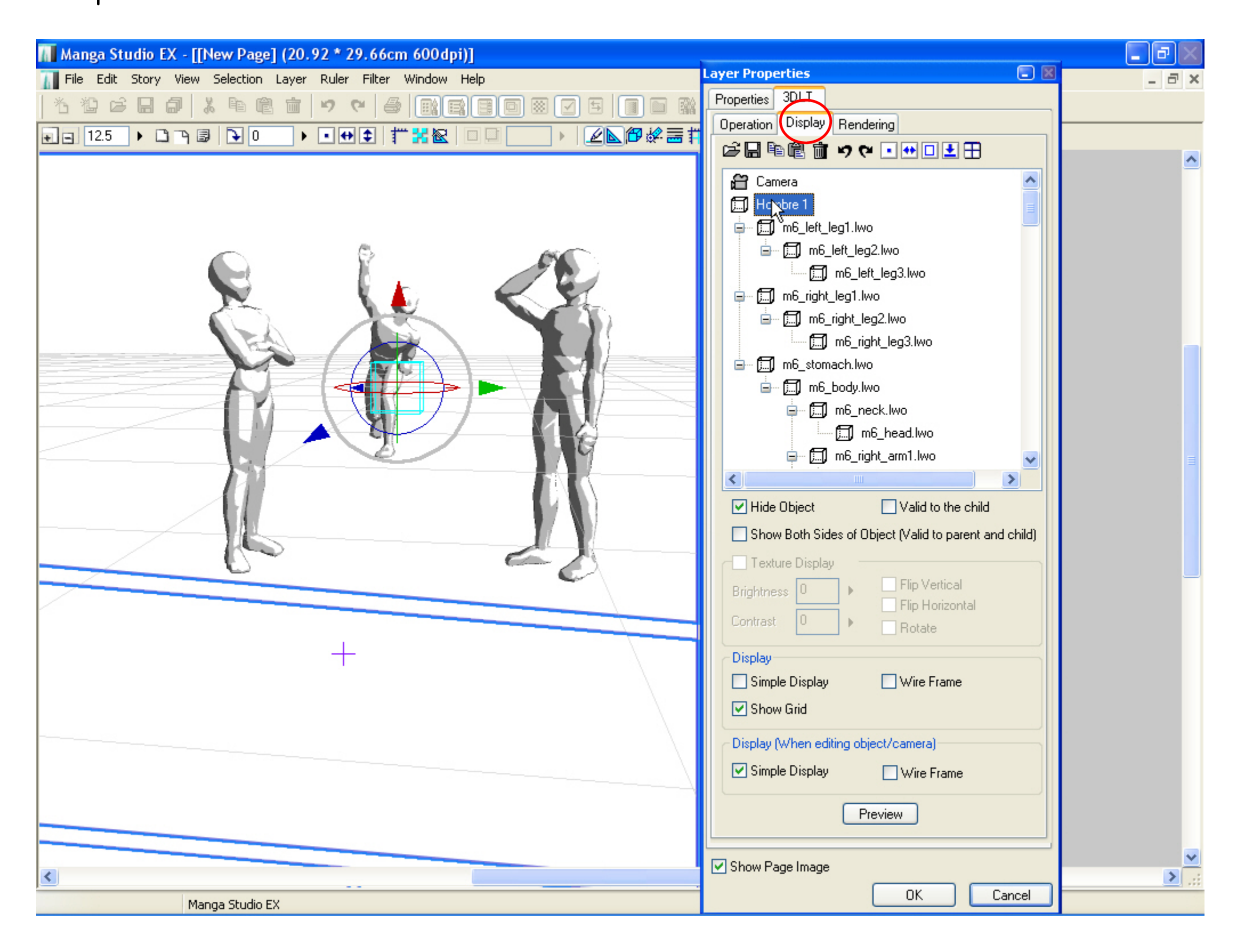
Y si mi ilustración requiere que los personajes se encuentren **UNO DETRÁS DE OTRO**, no se van a poder ver ¿Qué como los vas a girar?, simple tienes que **OCULTAR** aquel que te impide visualizar a aquellos que se encuentran por detrás. Veamos un ejemplo; Primero añado un modelo. Segundo lo llevo al mismo plano que todos los demás. Tercero lo llevo a su posición final, tal como se ve en el gráfico líneas abajo.

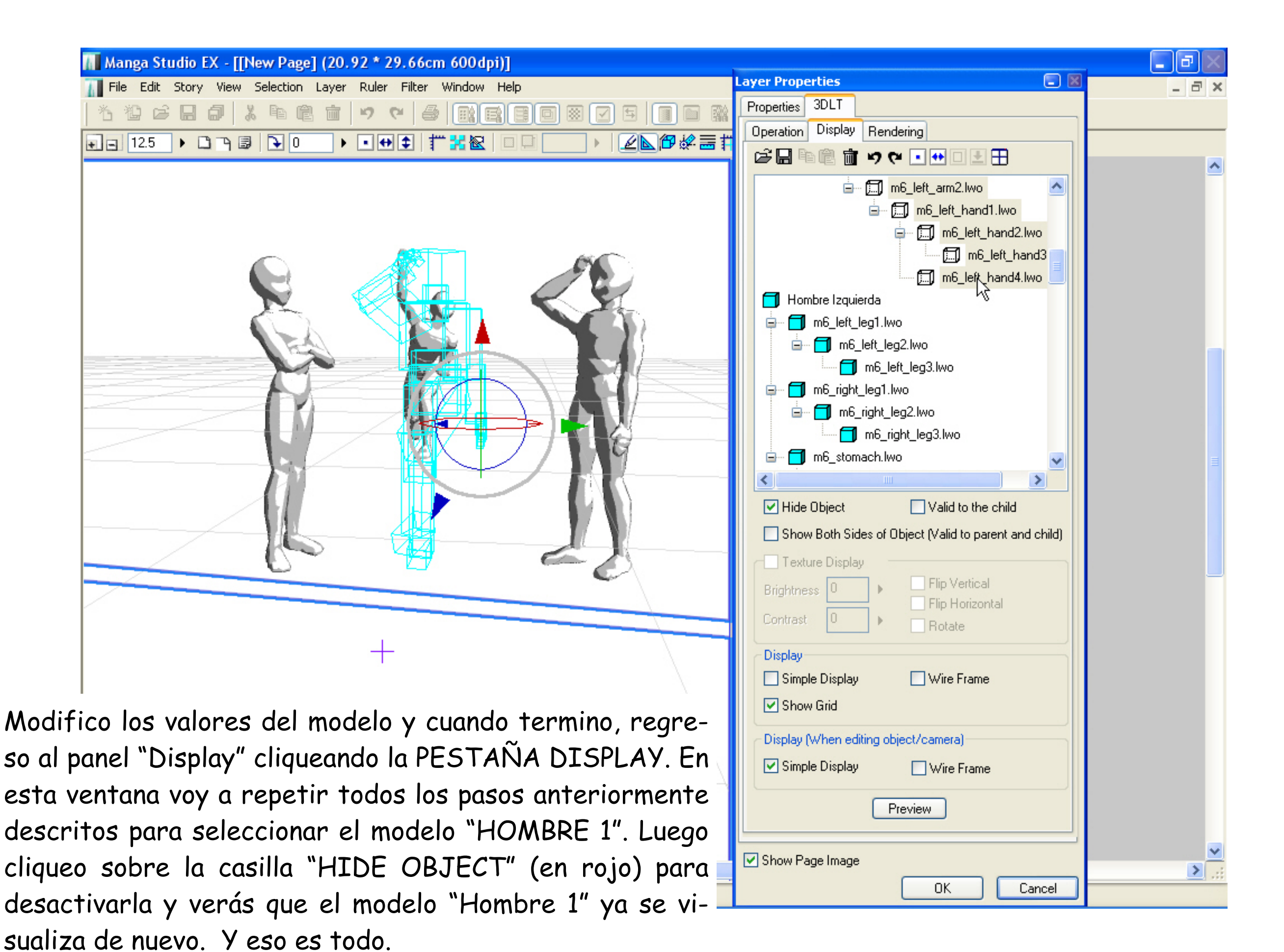
Empiezo; Primero, cambiando de vista cliqueando la **PESTAÑA "DISPLAY"**. Segundo **SELECCIONO AL MODELO** a ocultar cliqueando sobre su nombre, en este caso "Hombre 1" como se ve en el gráfico (a la izquierda). Tercero siguiendo la estructura del árbol del modelo hasta el final del mismo, y digitando [MAYUSCULAS] o [SHIFT] y sin soltar cliqueo sobre el último elemento **SELECCIONANDO TODAS LAS PARTES DEL MODELO**, tal como se aprecia en el gráfico líneas abajo.

Cliqueo sobre la casilla "HIDE OBJECT" (en rojo) y verás que el modelo desaparece pero los bloques que lo conforman siguen ahí, tal como se ve en gráfico (líneas arriba). Para trabajar el modelo que antes no se podía visualizar solo tienes que regresar al panel "Opertaion" cliqueando la PESTAÑA OPERATION, tal como se ve en el gráfico líneas abajo.



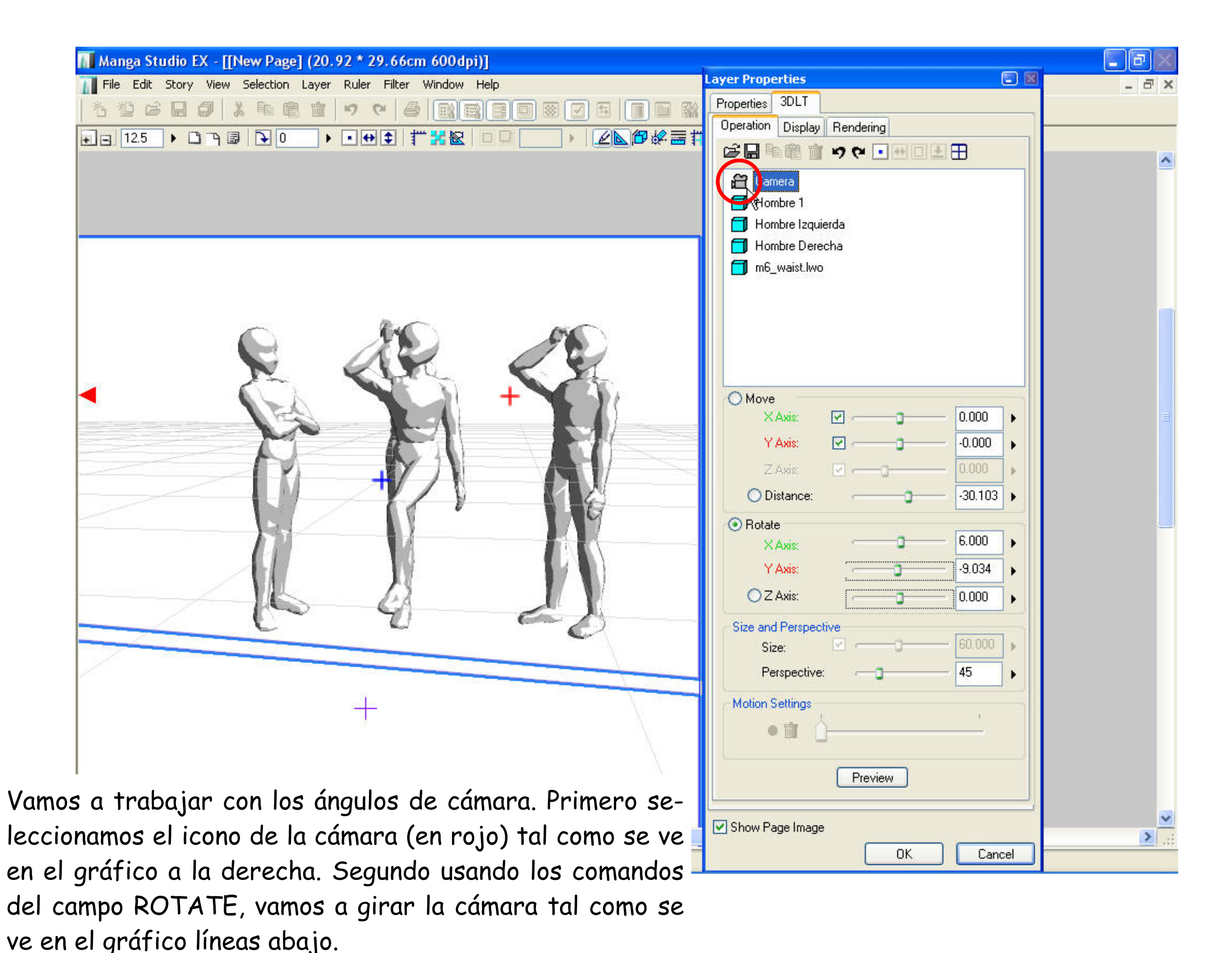
Modifico los valores del modelo y cuando termino, regreso al panel "Display" cliqueando la PESTAÑA DISPLAY. En esta ventana voy a repetir todos los pasos anteriormente descritos para seleccionar el modelo "Hombre 1".



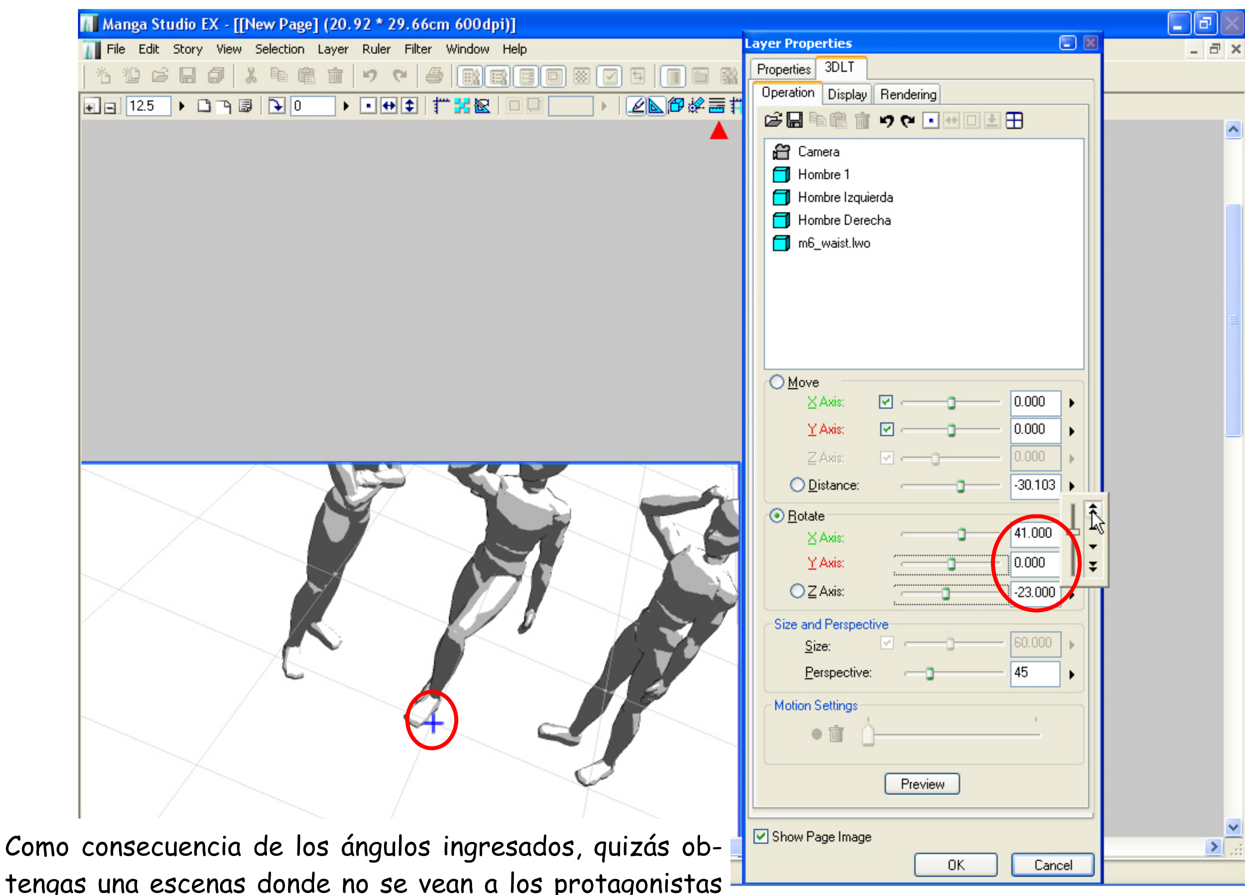


Modifico los valores del modelo y cuando termino, regreso al panel "Display" cliqueando la PESTAÑA DISPLAY. En esta ventana voy a repetir todos los pasos anteriormente descritos para seleccionar el modelo "HOMBRE 1". Luego cliqueo sobre la casilla "HIDE OBJECT" (en rojo) para desactivarla y verás que el modelo "Hombre 1" ya se visualiza de nuevo. Y eso es todo.

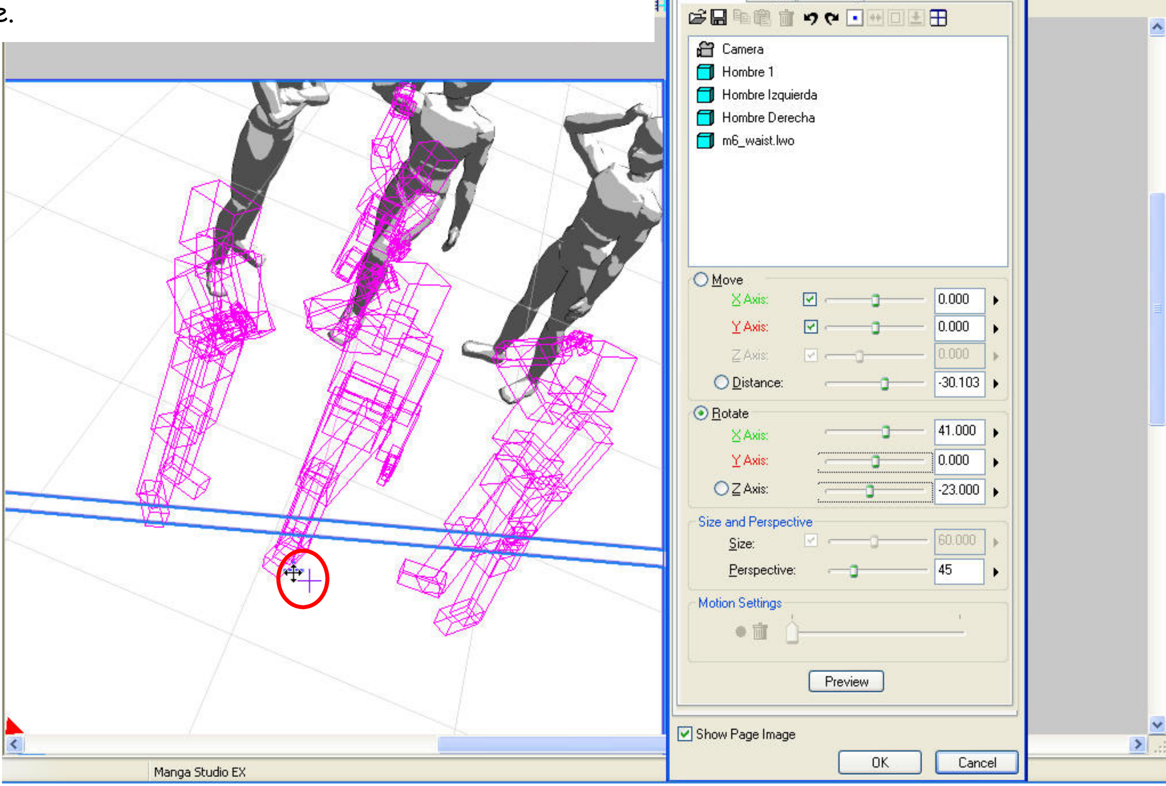
Hasta este punto que tal te parece FÁCIL no, pues ahora se va a poner aún más fácil.

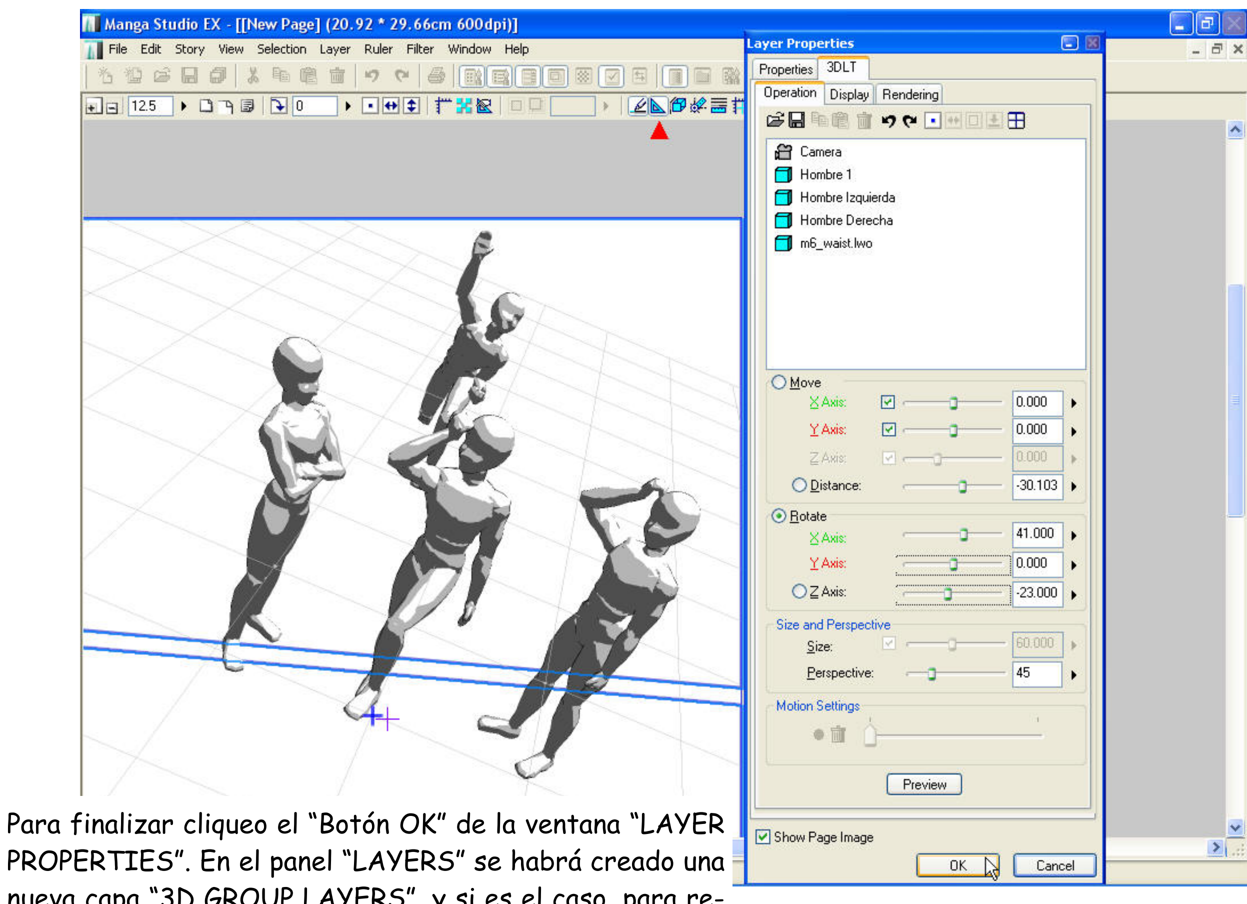


Vamos a trabajar con los ángulos de cámara. Primero seleccionamos el icono de la cámara (en rojo) tal como se ve en el gráfico a la derecha. Segundo usando los comandos del campo ROTATE, vamos a girar la cámara tal como se ve en el gráfico líneas abajo.

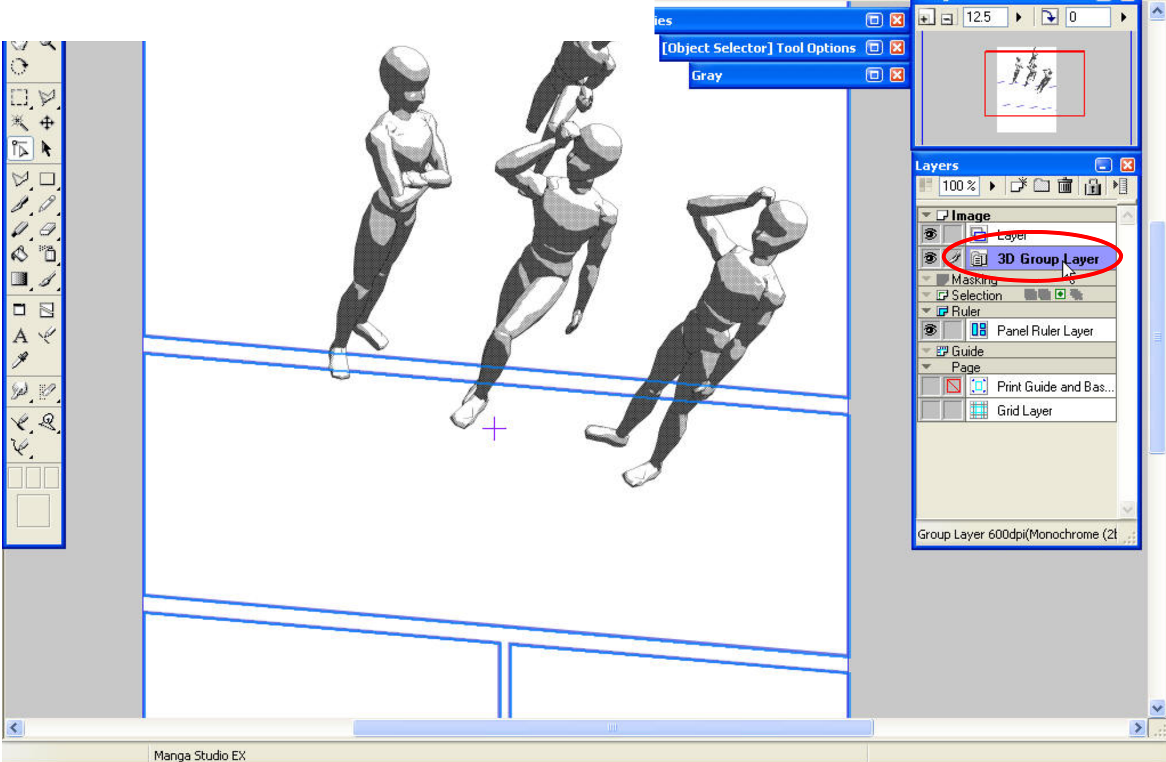


Como consecuencia de los ángulos ingresados, quizás obtengas una escenas donde no se vean a los protagonistas (en este caso modelos), no hay problema. Selecciono el punto de foco y desplázalo (en rojo), tal como se ve en el gráfico líneas abajo, hasta encajar las siluetas (cajetín de bloques) del modelo o modelos dentro del frame (viñeta) y una ves conforme con la nueva posición suelto el botón del Mouse.

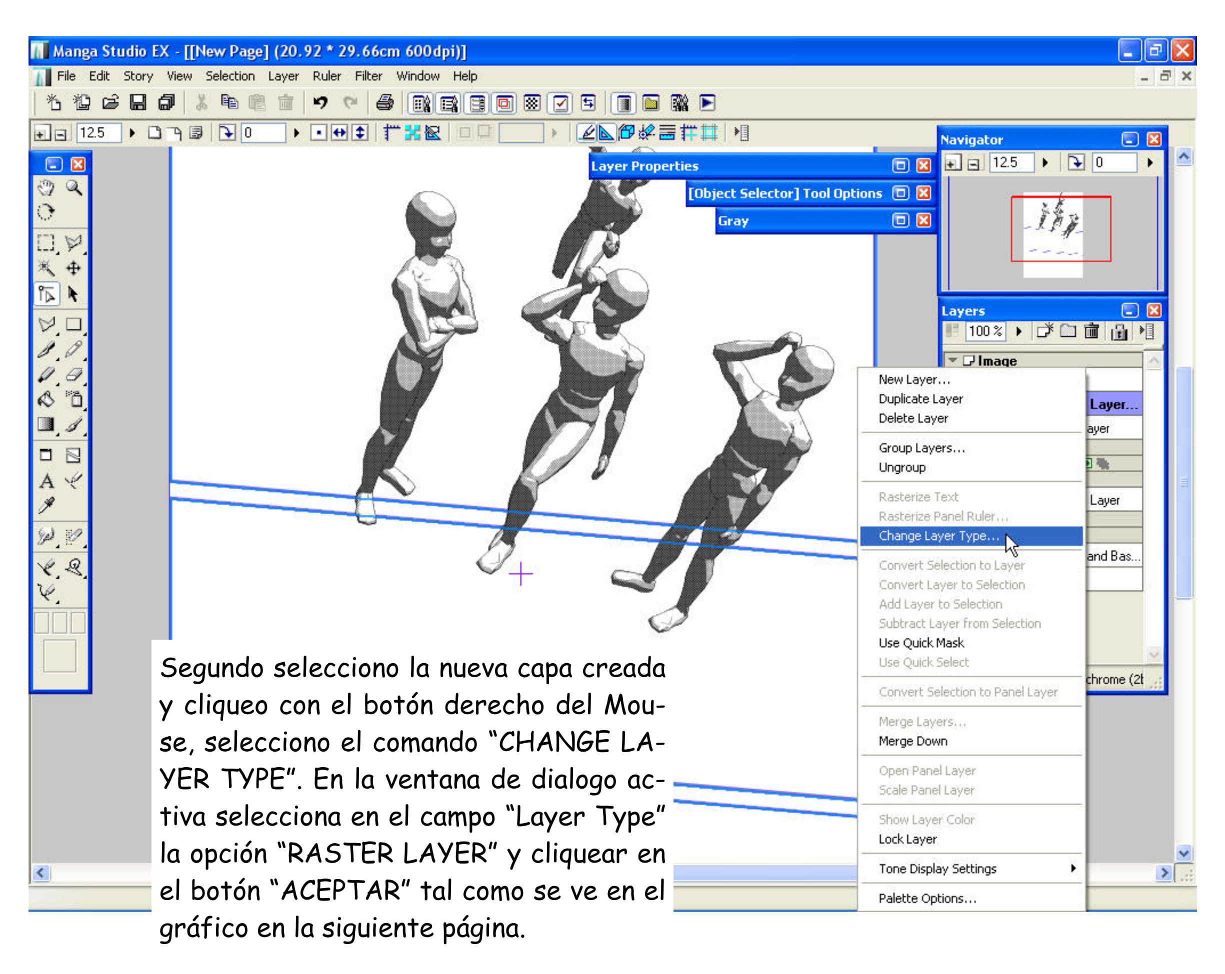




Para finalizar cliqueo el "Botón OK" de la ventana "LAYER PROPERTIES". En el panel "LAYERS" se habrá creado una nueva capa "3D GROUP LAYERS", y si es el caso, para recortar aquellas regiones que invaden los frames (viñetas) vecinos, habrá que borrarlos, pero ya que esta capa no me permite hacerlo, tengo que cambiar la propiedade de capa por otra que si me permita borrar regiones o áreas de la capa, ¿ y si te preguntas cómo lo vamos hacer?. Muy sencillo.



Primero duplico la capa a trabajar, en este caso "3D GROUP LAYERS", porque una vez que cambie sus propiedades no hay vuelta atrás, cliqueo con el botón derecho del Mouse, sobre la capa seleccionada tal como se ve en gráfico y selecciono el comando "DUPLICATE LAYER" tal como se ve en gráfico.



Segundo selecciono la nueva capa creada y cliqueo con el botón derecho del Mouse, selecciono el comando "CHANGE LAYER TYPE". En la ventana de dialogo activa selecciona en el campo "Layer Type" la opción "RASTER LAYER" y cliquear en el botón "ACEPTAR" tal como se ve en el gráfico en la siguiente página.

Change Layer Type

Specify Layer Type and Resolution to Convert.

Layer Name: 3D Group Layer Copy

Layer Type: Raster Layer

Resolution: 600dpi   Vector Settings...

Expression Mode: Black and White (2bit)

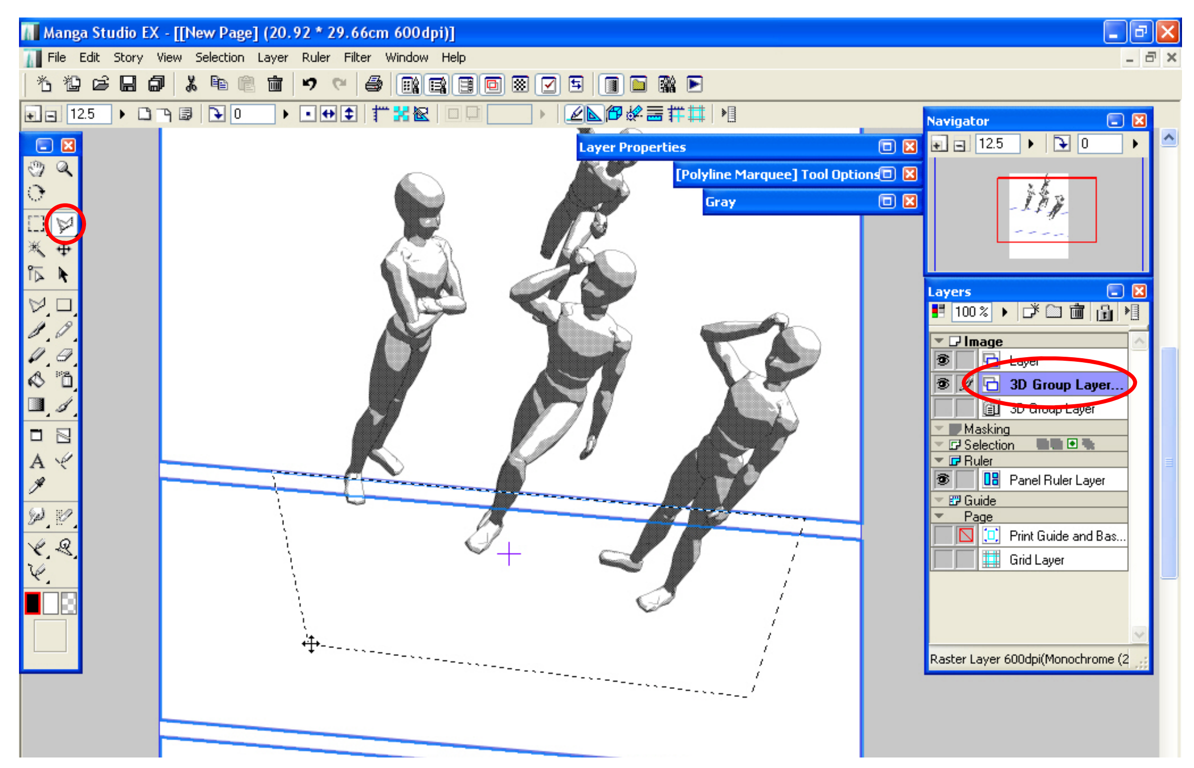
Output Attribute: Sketch Finish

Subtractive Method: Dither

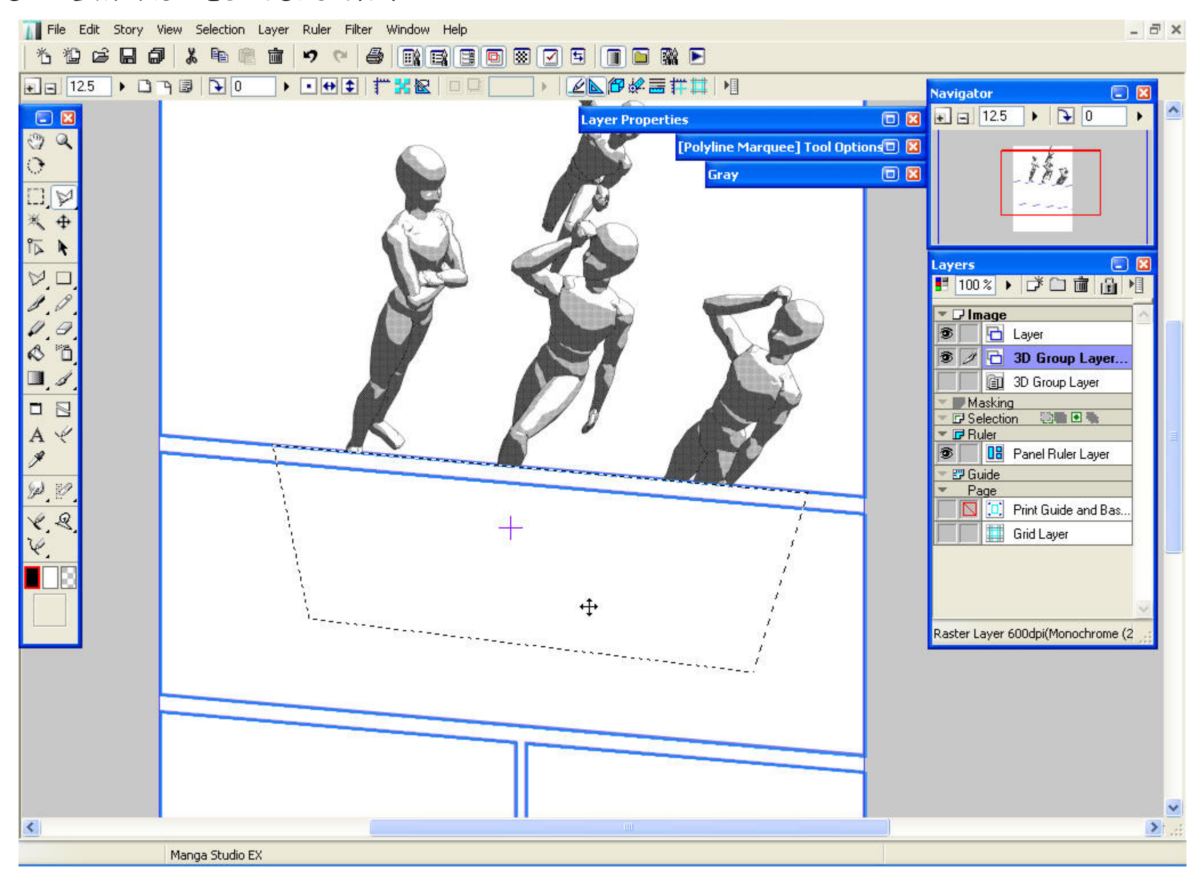
Threshold: 127

Leave Original Layer   OK   Cancel

Oculto la capa "3D GROUP LAYER" tal como se ve en el gráfico, cliqueando sobre el icono del ojo perteneciente a esta capa. Para que me permita visualizar aquellas áreas o regiones que voy a borrar.

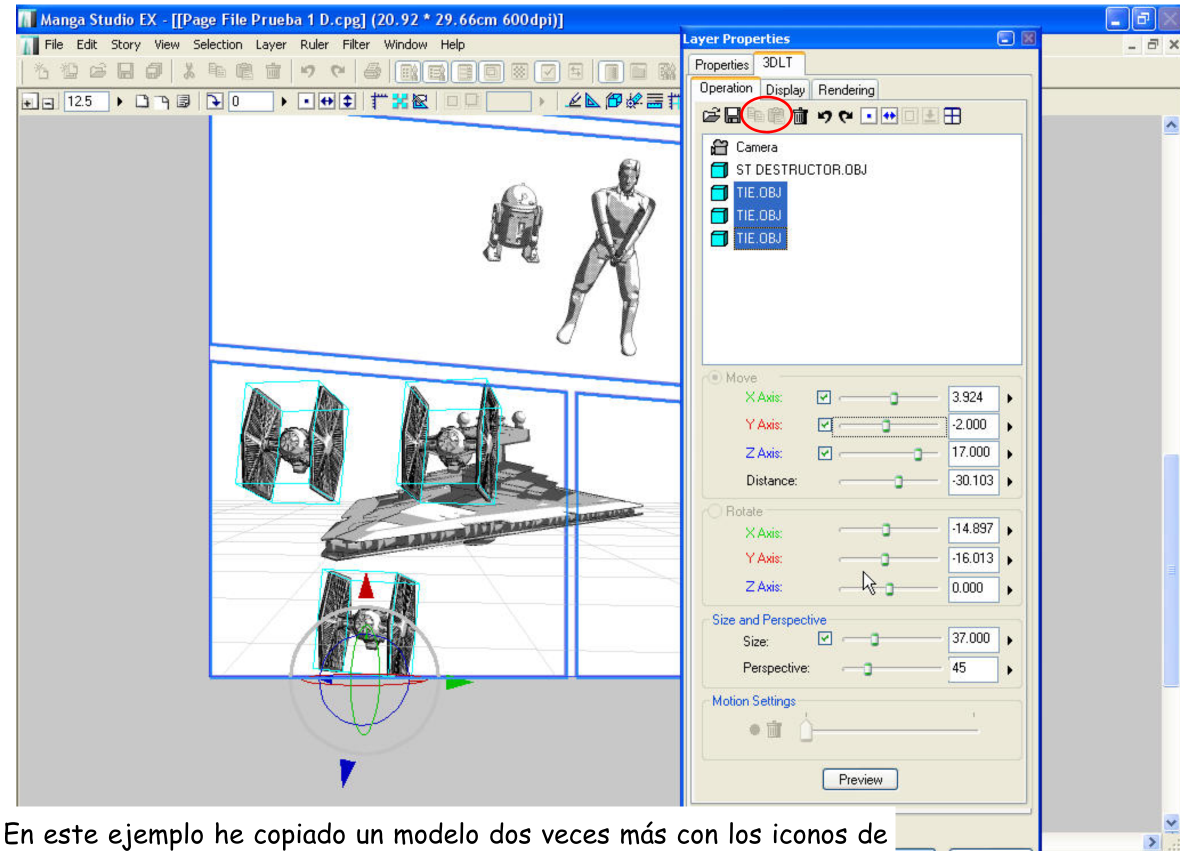


Primero selecciono la herramienta "LAZO" de la barra de herramientas, y estando la capa "3D GROUP LAYER COPY" seleccionada, procedo a encerrar con esta herramienta la región o áreas que van a ser borradas, tal como se muestra en el gráfico. Segundo digitar el botón [SUPRIMIR] o [DEL] según sea el teclado y las regiones o áreas seleccionadas serán borradas, tal como se muestra en el gráfico líneas abajo. Y eso sería todo. Tal vez para una mejor comprensión de cómo funciona esta y otras herramientas te sea necesario darle un mirada al tutorial "GUIA RÁPIDA AL MANGA ESTUDIO 3.0".

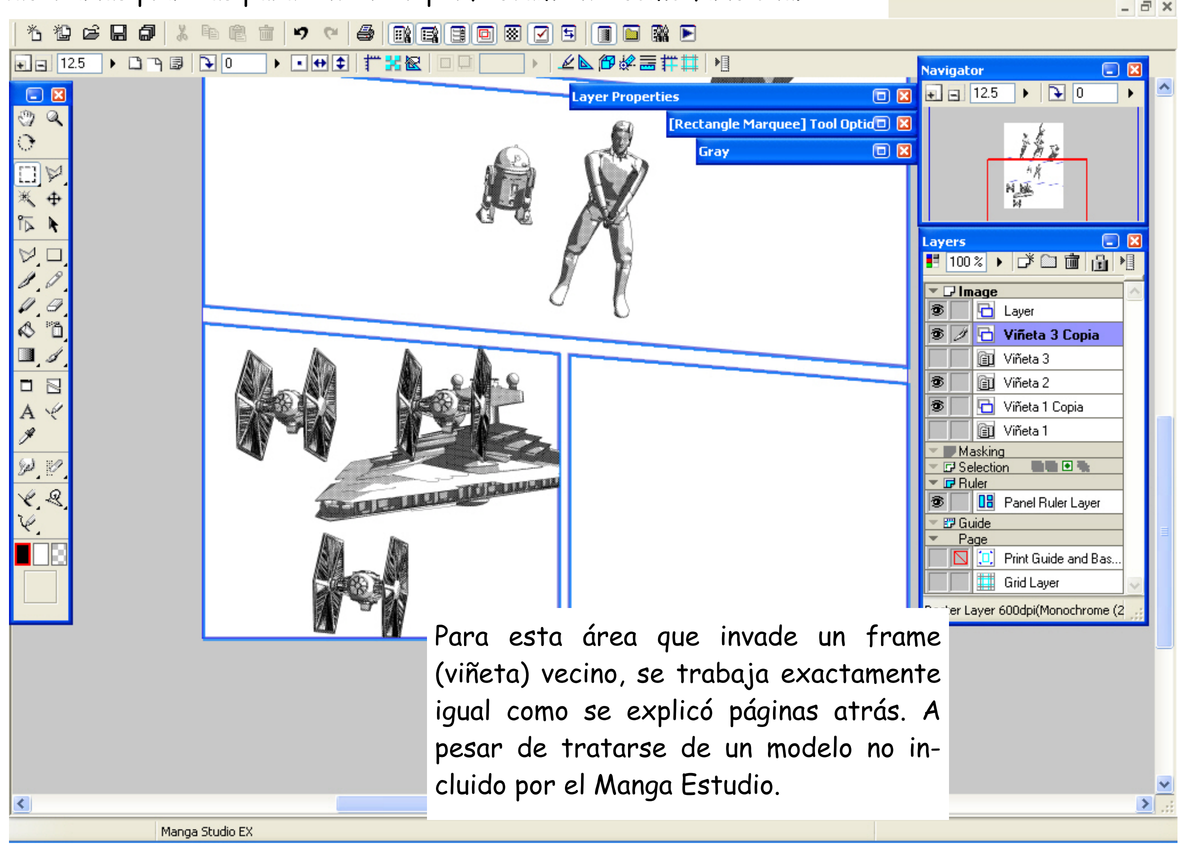


Imaginemos que tengo mi propia colección de Modelos 3D, que quiero usar en mis comic o mangas, lo primero es el formato, tiene que ser uno de los que usa el Manga Estudio y de no serlo tendrás que convertirlo a uno de esos formatos. Más adelante te sugeriré un método para convertir modelos de "*.3ds " en *.obj".

Una vez que tengamos el formato su tratamiento es el mismo que se ha descrito a lo largo de este tutorial. Por ejemplo estos modelos de los personajes de Star Wars no estaban en *.OBJ pero luego de convertirlos, los trabaje de la misma forma sin problemas de ningún tipo.

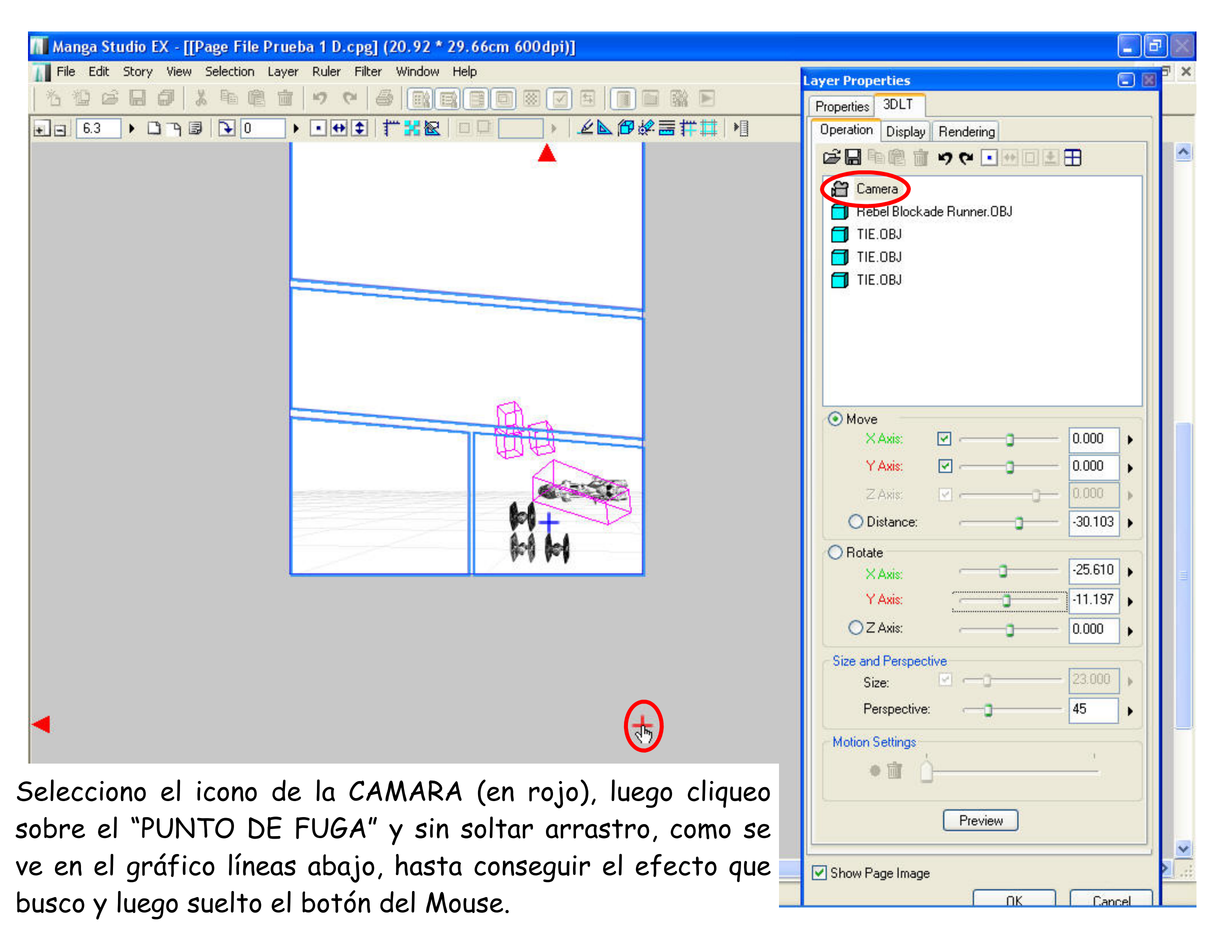


En este ejemplo he copiado un modelo dos veces más con los iconos de COPIAR y PEGAR (en rojo), luego seleccione los tres modelos lo que me permite girarlos o desplazarlos en grupo, y ojo que no estoy hablando de que formen un solo bloque, y se comporte como bloque. Cada modelo va a girar de acuerdo a sus propios ejes. Como siempre digo, mejor es hacer unas pruebas para entender perfectamente como funciona.



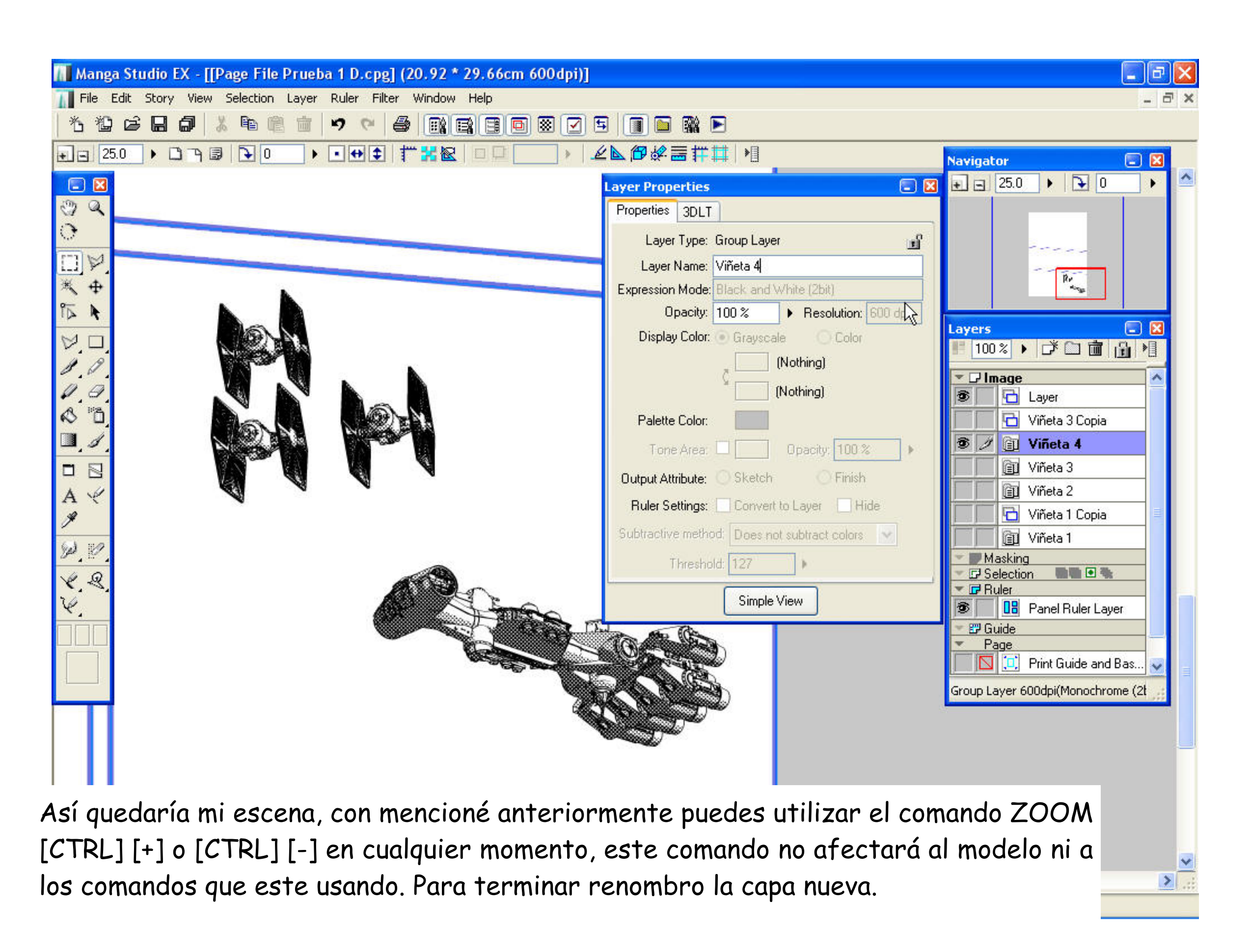
Para esta área que invade un frame (viñeta) vecino, se trabaja exactamente igual como se explicó páginas atrás. A pesar de tratarse de un modelo no incluido por el Manga Estudio.

Monto una nueva escena, y deseo ubicarlos en un plano contrapicado, por lo que luego de ubicarlos a todos en el mismo plano, como ya se a explicado en páginas anteriores, voy a girar la CAMARA, pero de una forma un poco diferente.

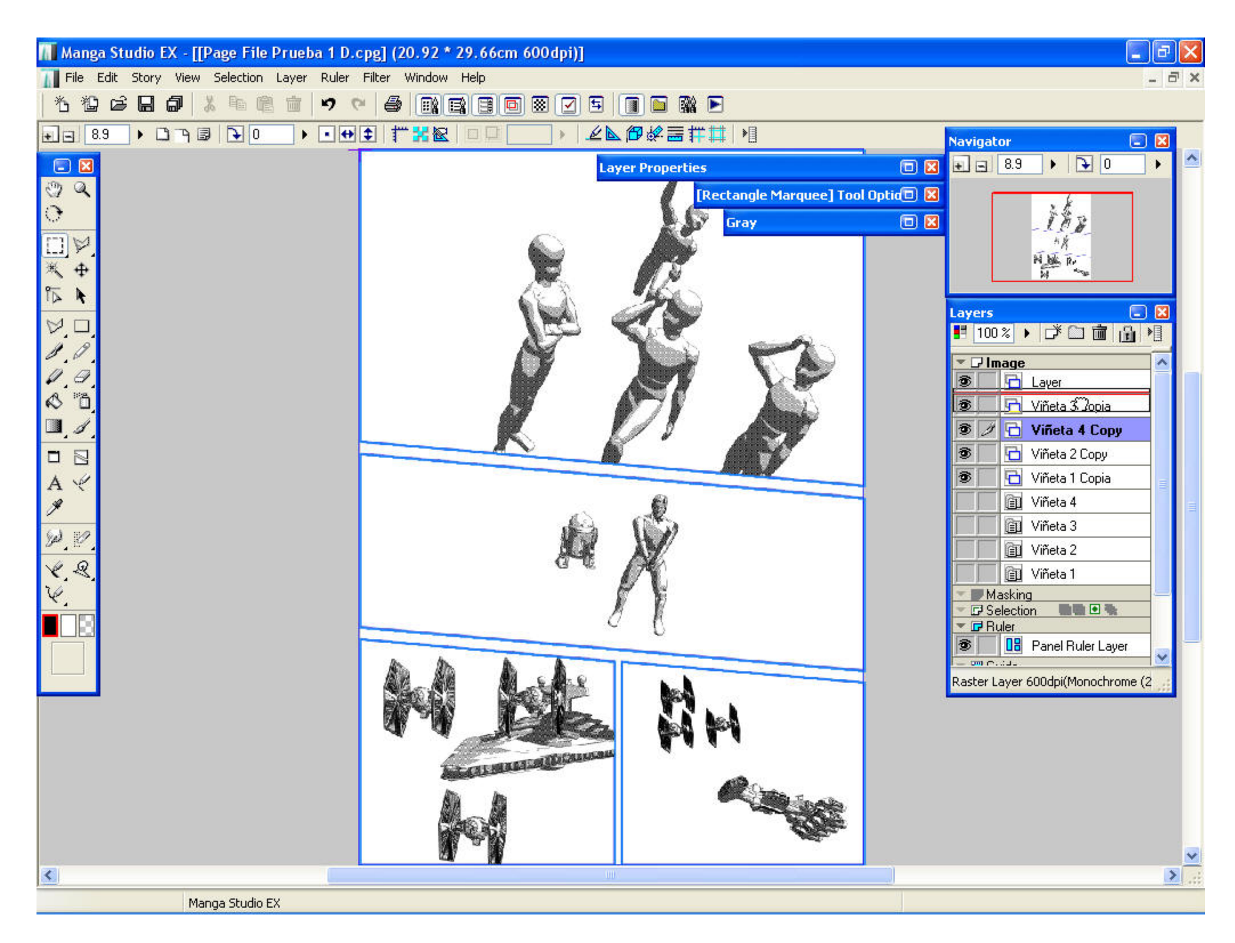


Selecciono el icono de la CAMARA (en rojo), luego cliqueo sobre el "PUNTO DE FUGA" y sin soltar arrastro, como se ve en el gráfico líneas abajo, hasta conseguir el efecto que busco y luego suelto el botón del Mouse.

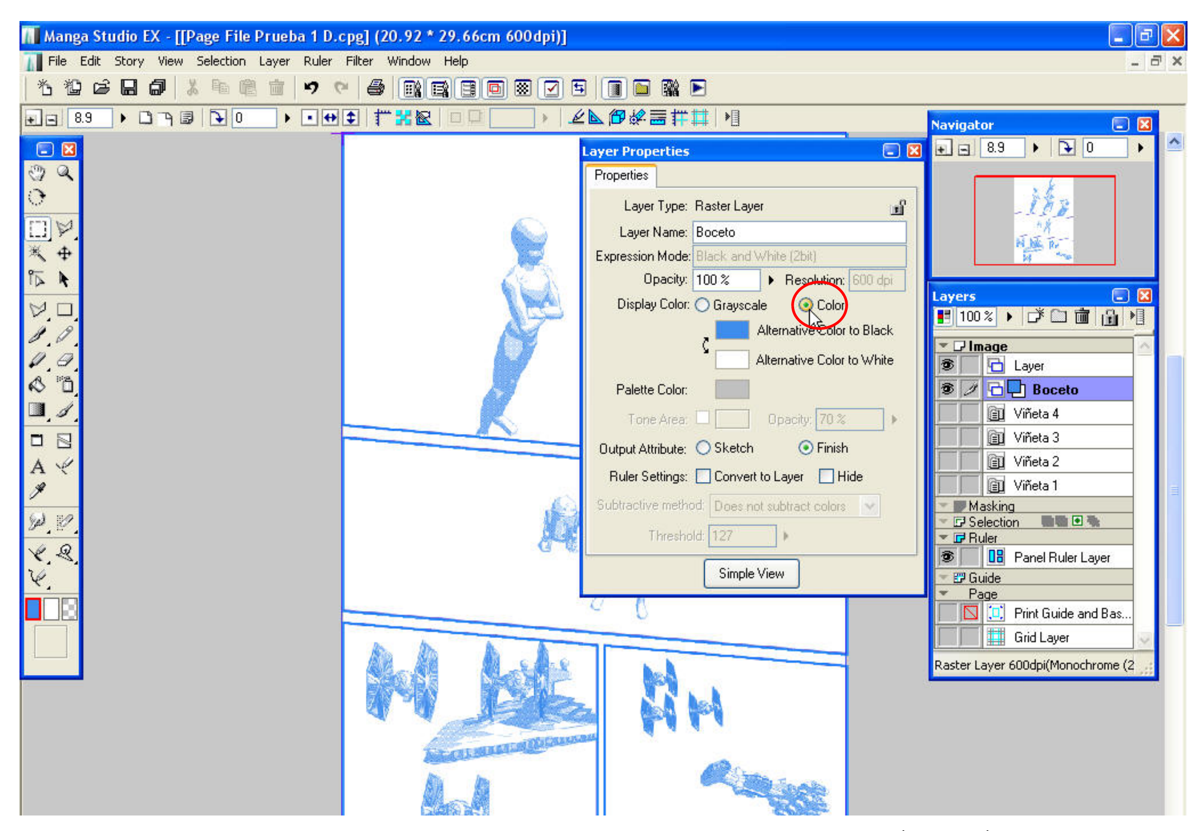
Para terminar de encajar los modelos en el frame (viñeta) cliqueo sobre el "PUNTO DE FOCO" y sin soltar arrastro, como se ve en el gráfico líneas arriba, hasta estar conforme con el la posición de los modelos y luego suelto el botón del Mouse.



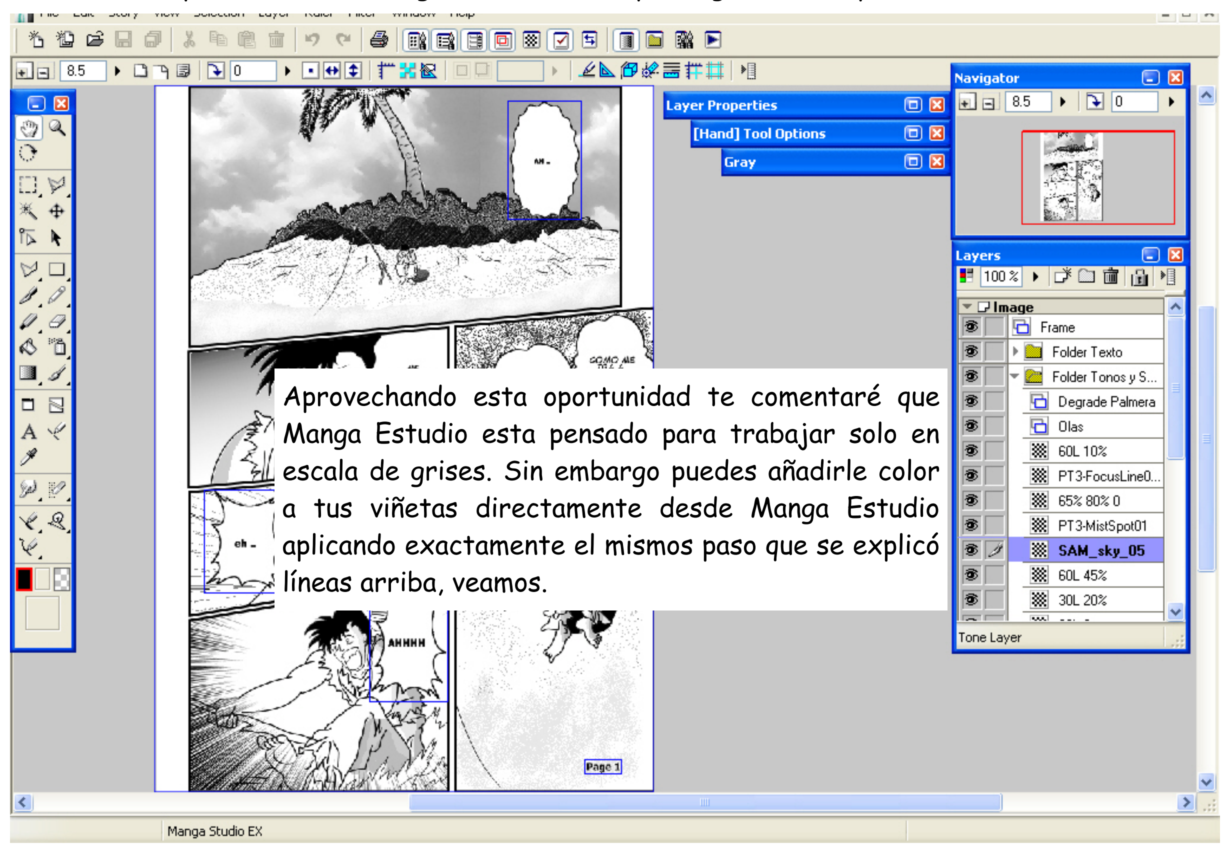
Así quedaría mi escena, con mencioné anteriormente puedes utilizar el comando ZOOM [CTRL] [+] o [CTRL] [-] en cualquier momento, este comando no afectará al modelo ni a los comandos que este usando. Para terminar renombro la capa nueva.



Ahora necesito cambiarles el color, porque la idea es dibujar sobre ellos, hacer trazos, dibujar atuendos, escenarios y todo lo que falte. Pero no puedo imprimirlos en tono de grises, pues mis trazos a lápiz no se van a notar. Así que primero copio las capas que falta copiar, los acomodo, tal como se ve en el gráfico (a la izquierda).

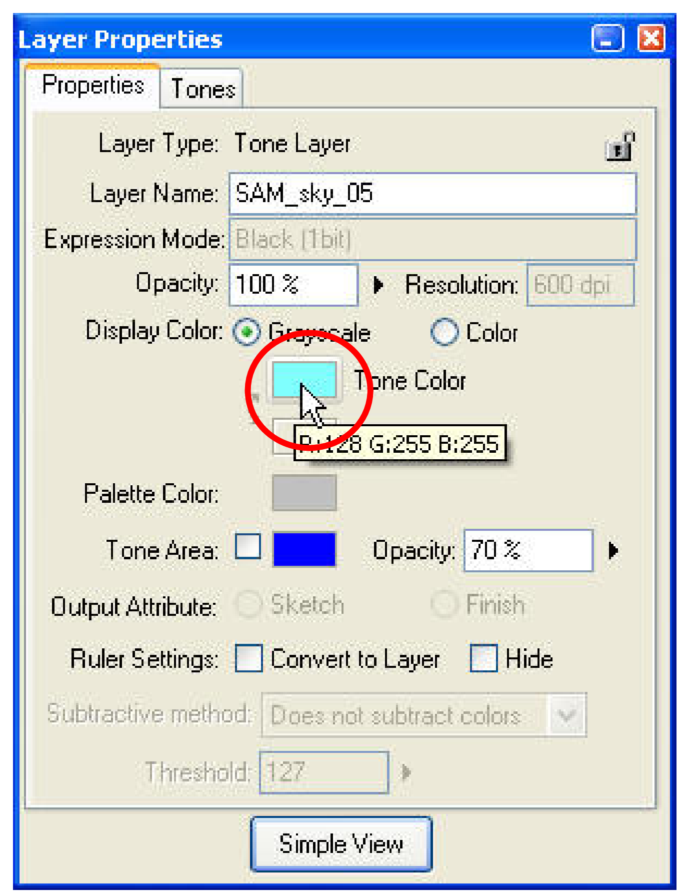


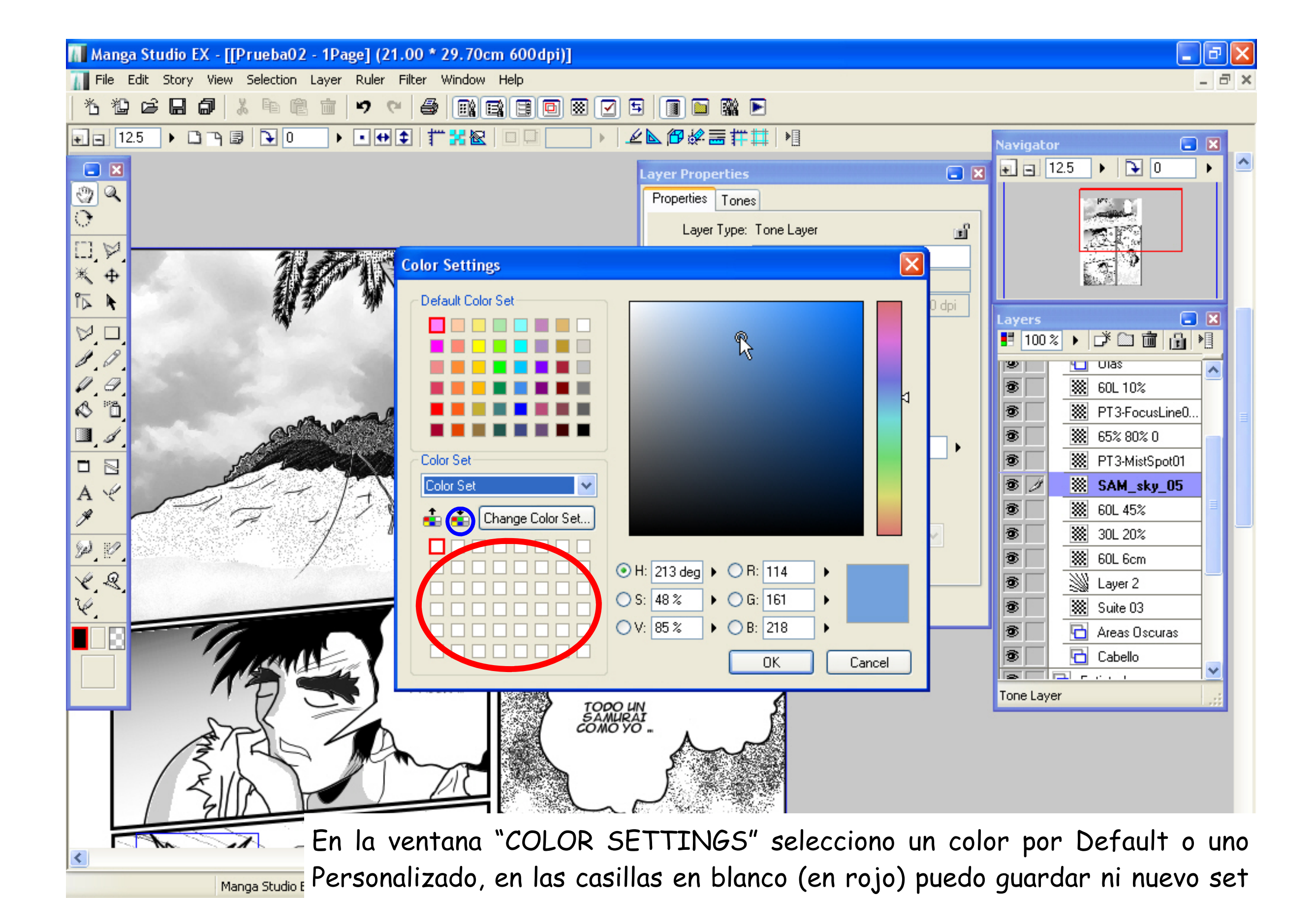
Luego acoplo todas las capas copiadas en una sola tal como se ve en gráfico (líneas arriba). Con las capas acopladas despliego la ventana "LAYER PROPERTIES" le cambio de nombre y activo la casilla de color (en rojo) tal como se muestra en el gráfico. Uso el color por defecto, las capas se tiñen (por así decirlo) del color seleccionado. Y ya esta listo para exportarlo (este punto se trata en el tutorial GUIA RAPIDA AL MANGA ESTUDIO 3.0). Si lo imprimo desde el Manga Estudio se imprimirá en tono de grises. Como siempre sugiero … ver para creer.



Aprovechando esta oportunidad te comentaré que Manga Estudio esta pensado para trabajar solo en escala de grises. Sin embargo puedes añadirle color a tus viñetas directamente desde Manga Estudio aplicando exactamente el mismos paso que se explicó líneas arriba, veamos.

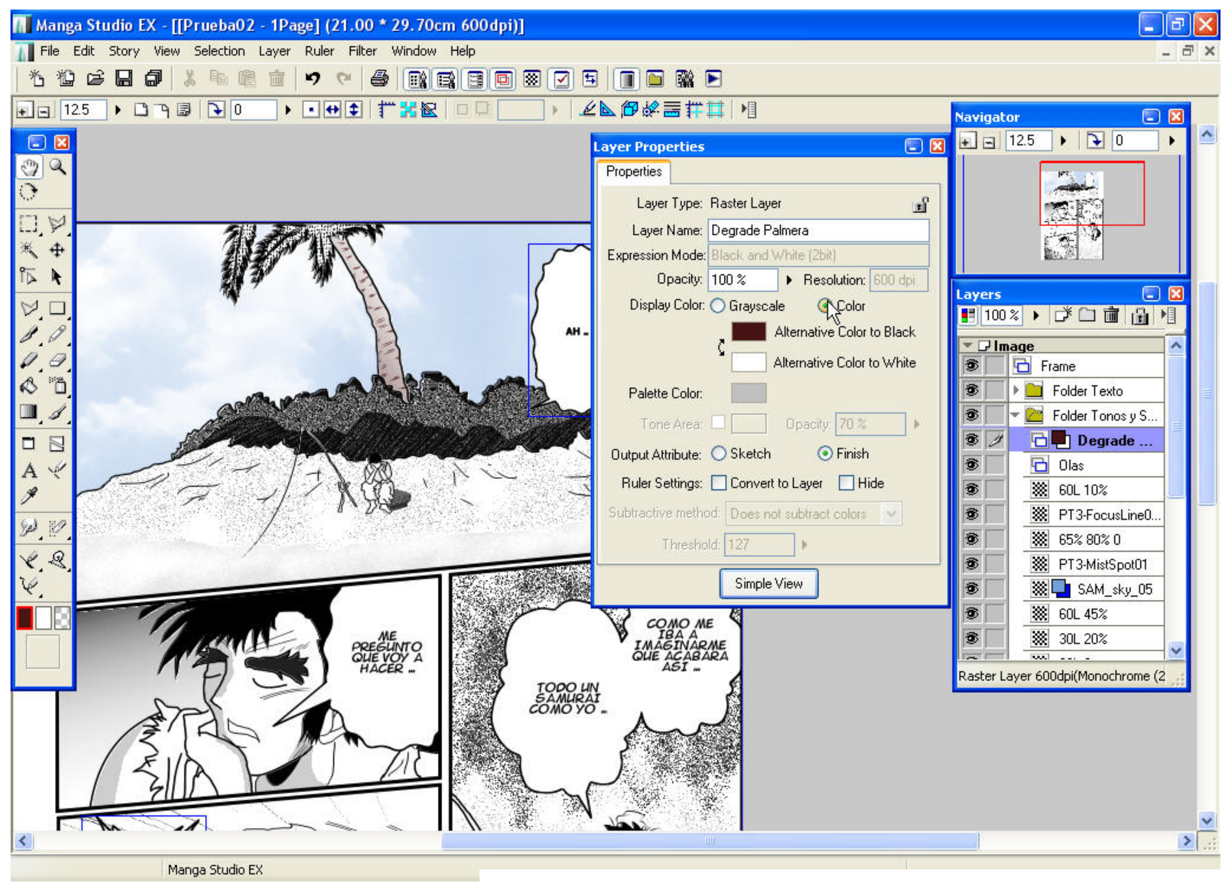
Selecciono una capa que contenga o tonos o áreas rellenas de tinta (esto es parecido al PHOTOSHOP), despliego la ventana “LAYER PROPERTIES” y selecciono el color que voy a usar, tal como se muestra el en gráfico líneas abajo.



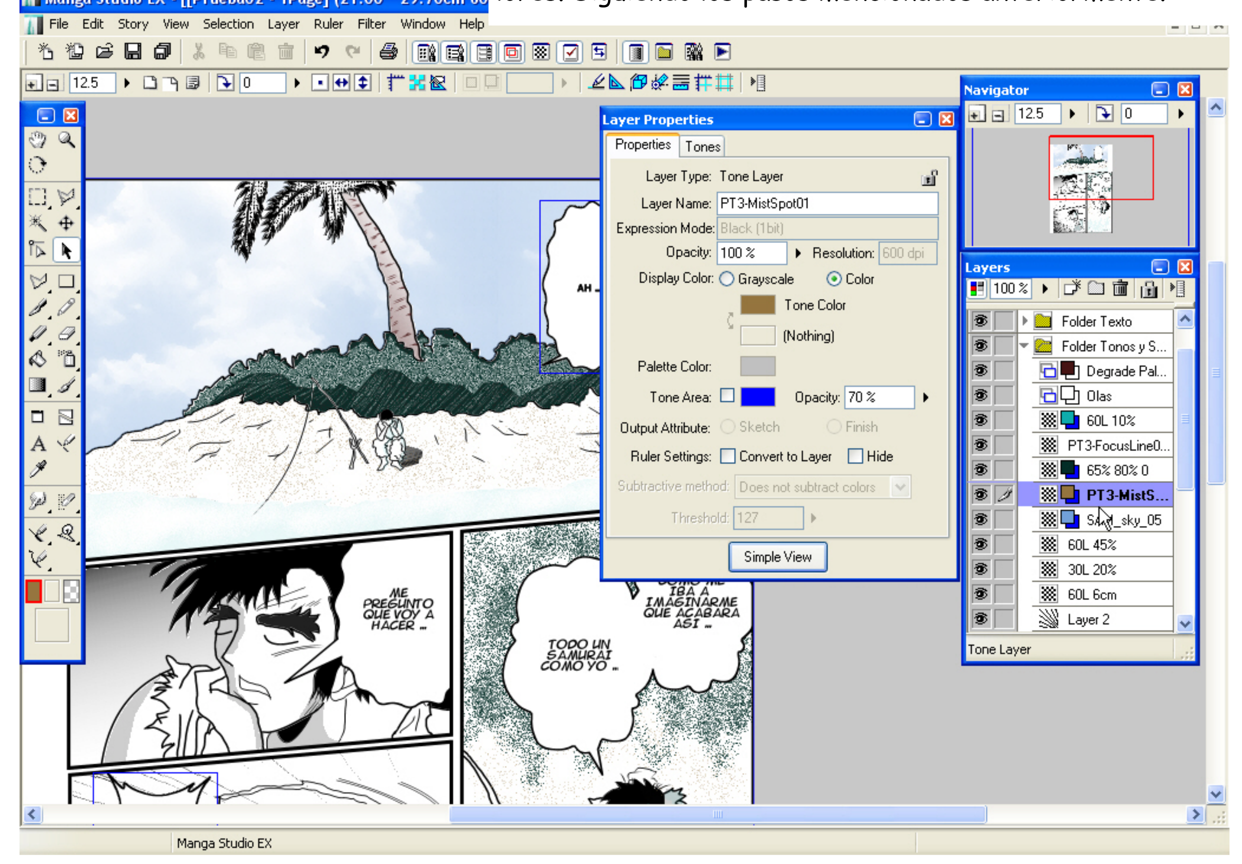


En la ventana "COLOR SETTINGS" selecciono un color por Default o uno Personalizado, en las casillas en blanco (en rojo) puedo guardar ni nuevo set de colores cliqueando sobre el icono "REGISTER COLOR" (en azul) y para usarlo cliqueo sobre el color a usar y luego sobre el botón "OK".

Verás que el tono gris a cambiado por un tono del color seleccionado y la capa del panel "LAYERS" presentará un nuevo icono (en rojo) para indicar el cambio, ojo que solo se trata de un cambio aparente, por que si activo la casilla "Display Color" a GRAYSCALE, se mostrará como estaba anteriormente. Talvez lo mejor sería trabajar los colores en PHOTOSHOP, exportando la página con todas sus capas.



Aquí te muestro algunos ejemplos de cómo quedarían las capas de tonos, y para obtener colores completos lo mejor es rellenar áreas y luego cambiar los tonos grises por colores. Siguiendo los pasos mencionados anteriormente.



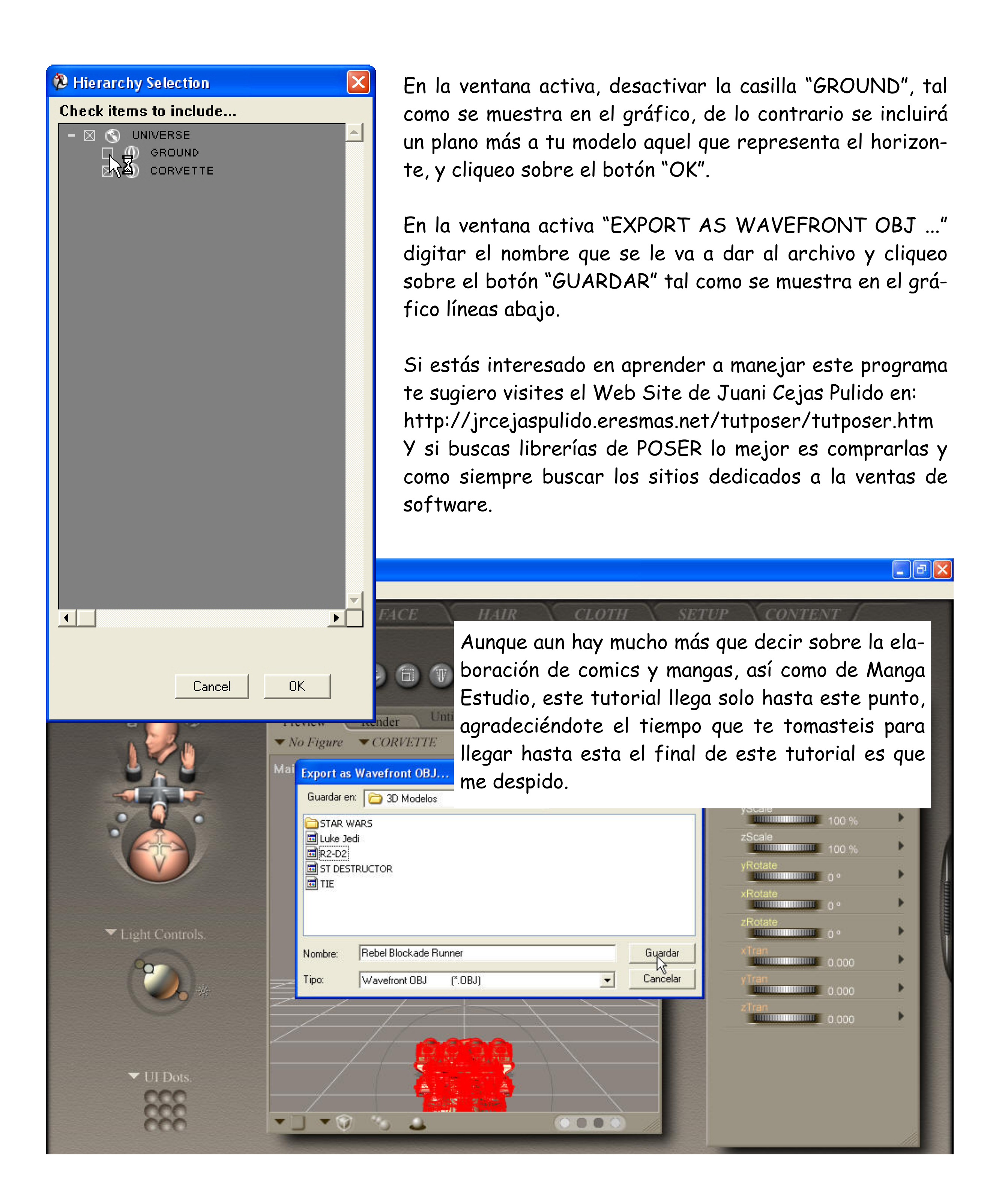
El formato más usado es el "*.3DS", pero ya que este formato no es el usado por el Manga Estudio habrá que convertirlo, para lo cual yo uso el programa POSER, primero selecciono el comando "3D STUDIO" y ubico el archivo a convertir. Tal como se muestra en el gráfico.

Una vez que el programa POSER la cargado el archivo y lo muestra en pantalla, selecciono el comando "WAVEFRONT OBJ", y ACEPTO la ventana que se presenta.

En la ventana activa, desactivar la casilla "GROUND", tal como se muestra en el gráfico, de lo contrario se incluirá un plano más a tu modelo aquel que representa el horizonte, y cliqueo sobre el botón "OK".

En la ventana activa "EXPORT AS WAVEFRONT OBJ ..." digitar el nombre que se le va a dar al archivo y cliqueo sobre el botón "GUARDAR" tal como se muestra en el gráfico líneas abajo.

Si estás interesado en aprender a manejar este programa te sugiero visites el Web Site de Juani Cejas Pulido en:
http://jrcejaspulido.eresmas.net/tutposer/tutposer.htm
Y si buscas librerías de POSER lo mejor es comprarlas y como siempre buscar los sitios dedicados a la ventas de software.



Aunque aun hay mucho más que decir sobre la elaboración de comics y mangas, así como de Manga Estudio, este tutorial llega solo hasta este punto, agradeciéndote el tiempo que te tomasteis para llegar hasta esta el final de este tutorial es que me despido.

Y HASTA AQUI LLEGA LA ENTREGA DE ESTE CUARTO TUTORIAL, ESPERANDO TE PUEDA SERVIR, ME DESPIDO HASTA UNA PROXIMA OPORTUNIDAD.

ME PUEDES ENVIAR TUS COMENTARIOS Y DUDAS A: NEOHARUKA3000@YAHOO.ES

Y NOS ESTAREMOS ESCRIBIENDO MI ESTIMADO MANGAKA!!